Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 € PREMIU**

9 GB DVD DOUBLE LAYER **JOC FULL!**

SpellForce 2 Gold Edition pag. 78

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Februarie 2008 13,5 LEI



Jocul Anului 2007

REVIEW

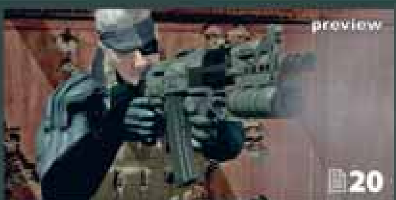
Mass Effect

SPECIAL

Jocuri anulate (II)

cioLAN vă spune ce NU puteți juca

Unreal Tournament



preview 20

METAL GEAR SOLID 4



review 42

RACE 07



70 test comparativ

Test de Camere MiniDV

DEMO KANE & LYNCH: DEAD MEN ■ DEMOCRACY 2 ■ HARD TO BE A GOD **FILME** BATTLEFIELD: BAD COMPANY ■ DARK SECTOR ■ DUKE NUKEM FOREVER ■ STARGATE WORLDS
PATCH BIOSHOCK V1.1 ■ UNREAL TOURNAMENT 3 V1.1 **FREEWARE** CUBEDESKTOP 113B1 ■ K-LITE MEGA CODEC PACK 3.6.5 ■ SUBTITLE WORKSHOP 4 BETA 1
SHAREWARE EVEREST ULTIMATE EDITION 4.20.1245 BETA ■ POWERSTRIP 3.76 BUILD 594 **EXTRA** SAM & MAX: CHRISTMAS SPECIAL (MACHINIMA) ■ UNIVERSAL COMBAT

primeşti cât 10 cu Orange Young



Dacă ai între 14 şi 24 de ani, intră în Orange Young şi ai:

- 10 cenţi/minut în orice reţea naţională până la 30 iunie 2008, cu 3 euro
- 10 x opţiunea 100 de minute în reţea cu 2 euro, în 2008

În plus, în Orange Young Hot Spot vorbeşti cu 1 cent/minut în grup şi cu 9 cenţi/minut cu alte reţele naţionale, iar cu opţiunea de 1 euro activată o singură dată până la 2 martie 2008, ai 1 cent/minut în reţeaua Orange până la 15 iulie 2008.
Detalii pe www.orange.ro/young.

oferta Orange Young este disponibilă pentru activare până la 2 martie 2008; oferta Orange Young Hot Spot este disponibilă în facultăţi din Arad, Bucureşti, Braşov, Constanţa, Cluj-Napoca, Craiova, Galaţi, Iaşi, Piteşti, Oradea, Sibiu, Timişoara şi Târgu-Mureş până la 15 iulie 2008; preţurile pentru abonaţi nu includ TVA; oferta pentru opţiunea de 1 euro este valabilă pentru primele 100.000 de activări

orange™

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactori:
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

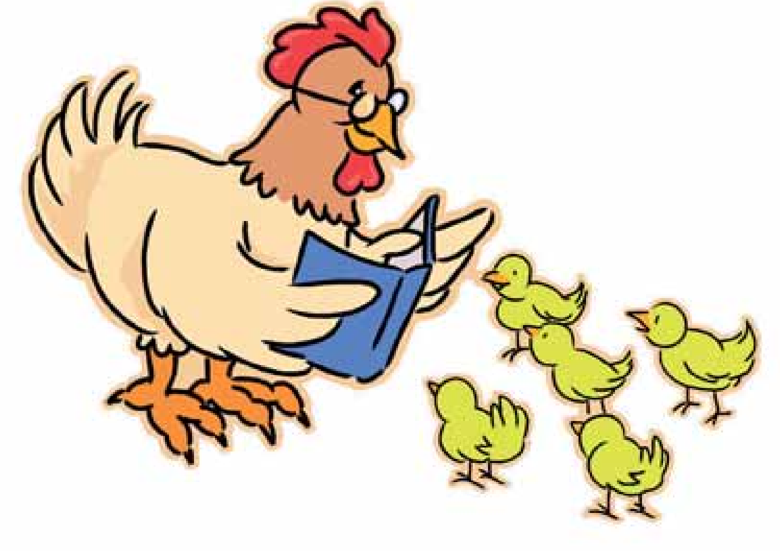
HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 22.500 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Noi şi Voi

Din nefericire, la un moment dat în istoria îndepărtată LEVEL, s-a creat un mic şanţ între noi, redactorii, şi voi, cititorii. Dacă mai demult relaţia asta era foarte strânsă, acum lucrurile s-au schimbat. Şi s-au schimbat mai ales din cauză că tot mai multă lume vede LEVEL ca o revistă care este exclusiv realizată pe principii comerciale. Noi considerăm asta o greşeală. Un alt motiv este acela că între noi şi voi nu a mai existat un contact direct. Nu mă refer la acei câţiva care sunt prezenţi la majoritatea evenimentelor organizate de noi şi cu care deja putem spune că ne cunoaştem chiar bine. Mă refer la marea masă a voastră, a celor care ne citesc şi nu ne asaltează cu critici, păreri şi opinii. Ar mai fi câteva motive minore, însă aş vrea să ajung la ceea ce este mai important, şi anume cum să facem să ne reapropiem. Aş începe cu cel mai banal lucru, un efort minim din partea voastră, şi anume completarea chestionarului din revistă, din numărul de ianuarie. Este singurul mod, pe lângă statisticile şi analizele sintetice care până la urmă nu sunt decât un şir de cifre fără suflet, prin care noi putem ajunge direct la voi. Aşadar chestionarul cu pricina este extrem de important, pentru că aşa putem să aflăm cu exactitate ce doriţi de la revistă, ce vă face plăcere, dacă vă permiteţi sau nu revista, dacă merită să daţi banii pe ea etc.

Acum plănuim un relaunch. În respectivul chestionar sunt întrebări care să ne ajute să ne concentrăm în noua versiune de revistă care va apărea pe piaţă pe această apropiere de voi cu exact acele lucruri pe care le aşteptaţi de la noi. Noi suntem Voi, nu uitaţi asta. La bază suntem nişte simpli gameri, care au aceleaşi probleme pe care le aveţi şi voi, care au aceleaşi principii de viaţă. Diferenţa e că ne asumăm în mod voit, poate chiar abuziv, responsabilitatea de a încerca să vă influenţăm să vă îndreptaţi spre latura plăcută a hobby-ului acesta al nostru şi să vă îndepărtăm de frustrarea şi neplăcerile pe care „the grey side" vi le poate produce. Iar ca munca noastră să fie şi mai dificilă, încercăm în acelaşi timp să nu vă influenţăm cu cele de mai sus, ca să nu dăm impresia că vă forţăm spre un anumit lucru sau altul, pentru a vă respecta gusturile.

Ca să o spunem pe aia dreaptă, deşi nu pare, toţi cei de aici, adică Noi, scriem exclusiv pentru Voi. Nu pentru Vogel-Burda, nu pentru companii şi firme, nu pentru noi. Ceea ce ne dezamăgeşte din păcate este lipsa unei reacţii de la Voi. Nu ştim dacă ceea ce facem e bine sau rău, folositor sau nu. Mergem prin ceaţă, convinşi că suntem pe drumul bun, pentru că numai asta ne dă speranţa că vom ajunge la destinaţie. Aprindeţi vă rog lanternele şi ghidaţi-ne. De asta avem nevoie.

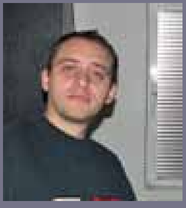
Să fie într-un ceas bun.

■ **Locke**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Mass Effect
2. Assassin's Creed
3. RACE 07



BogdanS
1. Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme
2. Logitech Cordless MediaBoard Pro
3. Netgear Digital Entertainer EVA700



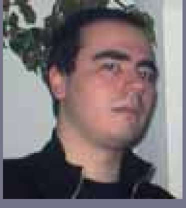
Locke
1. Mass Effect
2. Unreal Tournament III
3. RACE 07



Marius
1. Unreal Tournament III
2. RACE 07
3. Assassin's Creed



Rzarectha
1. Assassin's Creed
2. RACE 07
3. Unreal Tournament III



KiMO
1. Unreal Tournament III
2. Assassin's Creed
3. Mass Effect



Koniec
1. Mass Effect
2. Assassin's Creed
3. Mario Strikers Charged

cuprins dvd

Demo

Democracy 2
Hard to be a God
Kane & Lynch: Dead Men

MODs

Fallout 2 Restoration Project 1.0 (Fallout 2)
Ripper Lite (Unreal Tournament 3)

Filme

Battlefield: Bad Company
Borderlands
Dark Sector
Duke Nukem Forever
Frontlines: Fuel of War
Resident Evil: Degeneration
Stargate Worlds

Imagini

LEGO Batman
MX vs. ATV Untamed
Tiberium

Wallpaper

Aliens vs. Predator: Requiem

Screensaver

Urban Reign

Drivere

ATI Catalyst 7.12 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 169.21

Patch

Bioshock v1.1
Unreal Tournament 3 v1.1

Antivirus

AVG Free Edition 7.5.503a1205
Trojan Killer 1.2

Freeware

CubeDesktop 113B1
K-Lite Mega Codec Pack 3.6.5
Subtitle Workshop 4 Beta 1

Shareware

EVEREST Ultimate Edition 4.20.1245 Beta
PowerStrip 3.76 Build 594
WinAce 2.6.9i

EXTRA

Sam & Max: Christmas Special (machinima)
Universal Combat
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

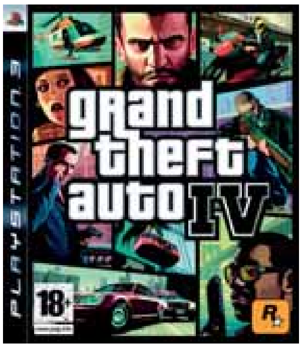
DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



FEBRUARIE 2008

PLEACĂ ROCKSTAR NORTH DE LA TAKE-TWO?

După despărţirea dintre Bungie şi Microsoft Game Studios, umblă vorba că nici Rockstar North nu-şi va prelungi colaborarea cu Take Two după 2009, an în care expiră contractul dintre cele două companii. Tentaţia sutelor de milioane i-a lovit şi pe creatorii GTA-ului, care sunt curioşi să afle care este valoarea lor de piaţă. Probabil vor afla de la EA sau ActiBlizz.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD ANUNŢAT

După ce s-a aflat că se pregăteşte un nou Tomb Raider, au apărut detalii şi imagini din Tomb Raider: Underworld. De realizarea jocului se vor ocupa tot isteţii de la Crystal Dynamics, care ne-au dezvăluit că noile



aventuri ale Larei Croft se petrec după evenimentele din Tomb Raider: Legend, într-o lume vastă, imersivă şi interactivă, ce „reacţionează şi îşi aduce aminte." De exemplu, dacă într-un nivel plouă, ploaia va şterge în scurt timp urmele paşilor lăsaţi de Lara prin noroaie, iar corpurile adversarilor doborâţi de gloanţe, precum şi dovada distrugerilor la care îşi va aduce contribuţia vor rămâne întru veşnicie în mocirlă.

Mişcările Larei Croft vor fi în totalitate motion captured, mai naturale şi mai fluide, promit băieţii de la Crystal Dynamics, care au adăugat că Tomb Raider: Underworld va vedea lumina zilei în ultimul sfert al lui 2008, pentru PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii şi DS.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: KINGDOMS

Ubisoft ne-a anunţat de curând că în primăvara anului viitor va lansa o versiune MMO web-based a lui Heroes V. Dacă aţi cumpărat versiunea Complete a lui Heroes V, cu codul din interior veţi putea intra în beta-test. Conceptul în sine este interesant, iar pentru cunoscători, jocul va fi oarecum similar cu Travian, însă mai complex. Site-ul oficial, www.hommkingdoms.com, vă va ajuta să obţineţi mai multe informaţii.

GUINNESS WORLD RECORDS 'GAMERS EDITION 2008'

Guinness World Records va lansa pe 8 februarie un număr cu totul special, mai ales pentru noi, al cunoscutei publicaţii. Se numeşte Guinness World Records 'Gamers Edition 2008' şi are ca subiect recordurile industriei jocurilor video. Printre „remarcaţii" acestei ediţii întâlnim Halo 3 cu recordul vânzărilor din prima zi, 170 milioane USD, sau Legend of Zelda - Ocarina of Time cu o medie a notelor de 9,7.



METAL GEAR SOLID 4 EXCLUSIV PENTRU PS3

După un sfârşit de an salvat de lansările jocurilor Heavenly Sword, Ratchet and Clank şi Uncharted: Drake's Fortune, Sony mai primeşte o veste bună. Cei de la Konami s-au decis să declare „for the record" că Metal Gear Solid 4 este un titlu exclusiv pentru PS3. Acest anunţ pune capăt unei perioade cu multe speculaţii legate de următorul MGS, ba chiar şi cu anumite „ameninţări" din partea celor de la Konami, nemulţumiţi de politica Sony vizavi de PS3. O altă veste bună, de data aceasta pentru toată lumea, este că jocul nu va mai fi amânat, iar data de lansare va fi fixată în al doilea sfert al acestui an. Cel puţin aşa a promis Ryan Payton, Assistant Producer, care a mai declarat că MGS 4 este aproape de faza de testare şi poate fi jucat cap-coadă.



SE VOR LANSA FEBRUARIE 2008

1. Devil May Cry 4 PC | PS3 | Xbox 360	Capcom
2. The Club PC | PS3 | Xbox 360	SEGA
3. TV Giant PC	Ascaron
4. Bratz: Super Babyz PC | DS	THQ
5. Agon: Lost Sword of Toledo PC	Kalypso Media
6. Imperium Romanum PC	Kalypso Media
7. Assassin's Creed PC	Ubisoft
8. Blitzkrieg 2 Anthology PC	Ascaron
9. Asterix at the Olympic Games PC	Atari
10. The Spiderwick Chronicles PC | Xbox 360 | Wii | PS2 |	Sierra

VIITOR NECLAR ÎN INDUSTRIE

Analiştii de pe Gamesindustry.biz au tras şi ei linie la sfârşit de an, cu câteva concluzii interesante. Astfel, poate vă aduceţi aminte că, acum ceva vreme, EA a făcut o mişcare nu tocmai loială şi a cumpărat aproximativ 19,5% din acţiunile Ubisoft, lucru care a dus atunci la o panică generală. E deja cunoscută rivalitatea aproape violentă între cele două companii, motiv pentru care războiul a continuat. În timp Ubisoft a reuşit cumva să reducă numărul de acţiuni deţinute de Electronic Arts la aproximativ 15,5% prin diferite „tactici" pe care nu are rost să le detaliem. Chiar şi aşa însă, riscul ca Ubisoft să fie „înghiţit" de gigantul EA persistă încă.

Assasins Creed a fost însă un mare succes pentru Ubisoft, motiv pentru care valoarea companiei pe piaţă a crescut suficient de mult încât să descurajeze major iniţiativa EA. Ba mai mult, în aceste condiţii, în funcţie de cum se menţine această tendinţă de creştere a lui Ubisoft, există posibilitatea ca în viitor să vedem o întoarcere a situaţiei la 180 de grade, cu un Ubisoft care va începe să „bărbierească" din EA.

Contextul este interesant. După ce Vivendi s-a unit cu Activision, tranzacţia mileniului la momentul acesta, EA nu mai este cel mai mare producător şi distribuitor de pe piaţă, ceea ce creează oportunităţi periculoase pentru toate companiile din domeniu. Lucrurile nu se vor opri aici. Anul acesta va fi unul extrem de interesant, în care tendinţele de monopolizare se vor materializa în tranzacţii care ne vor lăsa cu gura căscată.

Poate că vă gândiţi de ce ne interesează pe noi asta... Ne interesează, deoarece se ştie că monopolizarea are mult mai multe aspecte negative decât pozitive şi vom suferi cu toţii de pe urma calităţii produselor care ni se vor băga pe gât. Şi nu vom putea face mare lucru.

COMPANION DE PLUŞ





După super succesul super jocului Super Portal, Valve a pus la vânzare o serie de produse marca Aperture. Evident, cel mai căutat dintre jucările este faimosul Companion Cube, acum în varianta de pluş. Din nefericire pentru noi toţi, cubuleţul este deja sold out şi, deşi jumătate din glob este isteric, Valve nu ne spune când vom putea intra în posesia unui prieten atât de bun.

Până atunci, trebuie să ne mulţumim cu o bască în formă de headcrab şi să mai ascultăm încă odată I'm still alive!

TANTE HILLARY O SĂ FIE REA, REA...



Nu ştiu dacă mai vrea cineva să se mai stabilească în Statele Unite. Eu unul, nu. Potrivit unui articol de pe www.gamepolitics.com, da! există şi un asemenea site :), se pare că Hillary Clinton a declarat că în calitate de posibil preşedinte va sprijini legea împotriva jocurilor video pentru a proteja tineretul american. Aşadar, staţi acasă fraţilor. În State se va juca numai Solitaire. Slavă Domnului că suntem cât de cât europeni.

DUPĂ MICROSOFT, NINTENDO ŞI SONY LA TRIBUNAL

Pentru că datul în judecată este sport naţional la americani, ştirile de acest gen nu mai surprind pe nimeni. Diferenţele sunt date de motivele pe care „acuzarea" le născoceşte în cursa pentru scopul suprem. După ce compania Microsoft a fost dată în judecată de un grup de texani nervoşi, care solicitau 5 milioane de dolari pentru a-şi alina durerile provocate de problemele pe care serverele Xbox Live le-au avut de sărbători, a venit rândul rivalelor Nintendo şi Sony să dea socoteală în faţa legii. În cazul de faţă compania americană Copper Innovations Group pretinde că metoda prin care controller-ele Wii-ului şi PS3-ului sunt identificate şi asociate cu valori numerice îi aparţine şi a fost patentată sub numele de „Hand Held Computer Input Apparatus and Method". Bineînţeles că, pe lângă pretenţiile financiare, cei de la Copper Innovations solicită şi sistarea producţiei consolelor care folosesc această „invenţie". Trebuie amintit faptul că în 2005 Sony a plătit 100 de milioane de dolari companiei Immersion după o dispută care a avut ca subiect tehnologia „rumble" folosită pentru DualShock.





DE LA BASEBALL LA MMO-URI

Este cazul jucătorului Curt Schilling, pitcher la echipa din Boston, care a anunţat recent, în cadrul unei conferinţe de presă, ca acesta este ultimul lui sezon, iar intenţiile lui de viitor sunt, surpriză, legate de industria jocurilor video. Pentru a demonstra că nu sunt doar vorbe în vânt, Curt a recunoscut că este co-fondator al unui studio de producţie, 38 Studios, al cărui prim proiect va fi un MMORPG al cărui nume, în momentul de faţă, este Copernicus. Până atunci însă, Curt Schilling joacă Tabula Rasa, World of Warcraft, Guild Wars, Hellgate: London şi EverQuest 2 şi consideră că NBA 2K8 este cel mai realist simulator sportiv.



LEFT 4 DEAD ÎN VARA 2008



Deşi ar trebui să fie de rău, noi zicem că e de bine. Ştirea în sine se referă la faptul că jocul a fost amânat, iniţial fiind programat pentru lansare în prima jumătate a anului 2008. Scepticii însă prefigurau o posibilă lansare la sfârşitul anului. Aşa că noul anunţ de fapt e de bine. Măcar o să vină sigur în vară. Jocul va fi realizat pentru PC şi Xbox 360 şi este un shooter online pe echipe, în care jucătorii se adună pentru a lupta împotriva unor hoarde incomensurabile de zombie. Nimic special şi în acelaşi timp interesant. Tu împreună cu încă trei indivizi veţi fi amplasaţi într-un oraş imens în care un virus a transformat populaţia în zombie. Nu va exista o campanie, o poveste, ci doar misiuni peste misiuni în care veţi tăia tot ce veţi prinde în cale. Sincer, nu ne dăm în vânt. Dar dacă va exista mult umor asociat, vom fi clienţi fideli. Până la vară însă mai e, oricât de deprimat sună când spunem asta.



TIBERIUM FPS

După ce zvonurile că se va face un FPS după universul C&C au fost hrănite cu şoapte la colţ de stradă, acum au fost confirmate. EA a anunţat că se lucrează la un FPS tactic situat în acest univers, în care vom putea face ceea ce orice om face într-un FPS, adică vom împuşca. Jocul va apărea pe piaţă în 2008, pe Xbox 360, PS3 şi PC, iar noi vă vom pregăti un preview de îndată ce vor fi anunţate mai multe detalii.



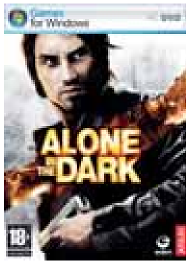


KANE & LYNCH A ATINS MILIONUL

În ciuda unor review-uri mai puţin favorabile şi a scandalului în care a fost implicat şi site-ul Gamespot, SCi Entertainment şi Eidos ne-au informat că cei doi maniaci, Kane şi Lynch, au reuşit să-şi vândă jocul în peste un milion de exemplare de la lansarea din luna noiembrie. Anunţul a fost completat şi de faptul că jocul are un succes mai mare decât cel înregistrat, în 2006, de jocul Hitman: Blood Money. Încă o dovadă că nu întotdeauna lupta dintre echipele de marketing şi critici este „câştigată" de cei din urmă.

ALONE IN THE DARK IESE LA LUMINĂ

După o perioadă în care nu s-a mai auzit nimic de viitorul Alone in the Dark, cei de la Atari ţin să ne reamintească de joc şi chiar ne sugerează, în sfârşit, o dată de lansare. Astfel jocul ar trebui să apară pe piaţă până la sfârşitul lunii martie şi pentru că nu mai este mult timp, iar hype-ul trebuie reconstruit, site-ul jocului, www.centraldark.com a primit un update de materiale şi informaţii.






POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
PSP
Wii
NINTENDO DS
PC DVD
vodafone

ISTERIA IA AMPLOARE

Simulatoarele de „rock star", plăcerea copiilor de nouă ani şi a contabililor de 40, nu mai pot fi oprite. Succesul jocurilor Guitar Hero şi Rock Band, ambele produse de Harmonix, sau al Sing Star-ului începe să le dea tot mai multe idei producătorilor de periferice. Pe lângă cele aflate deja pe piaţă, va fi lansat şi un sistem de fum şi lumini. Chiar dacă nu a fost anunţat oficial, cei de la GameStop au scăpat pe site un pre-order însoţit de cutia sistemului cu care îşi vor „incendia" concertele, probabil unii şi casele, vedetele juvenile. Aştept cu nerăbdare primul concert cu o audienţă de 10 mii.



HIDEO KOJIMA VREA MAI MULTĂ VIOLENŢĂ

În timp ce tot mai mulţi politicieni îşi fac imagine cu discursuri în care condamnă violenţa din jocuri, Hideo Kojima, fost vice la Konami şi părinte al seriei Metal Gear, a declarat că şi-ar dori ca violenţa din jocuri să fie mai realistă. Scopul, bineînţeles, este ca tinerii criminali virtuali să devină mai conştienţi de faptele lor şi să nu facă pasul spre viaţa de zi cu zi.

„Dacă nu vezi suferinţă, nu poţi înţelege ce ai făcut şi vei trece prin bătălii fără a-ţi asuma responsabilitatea faptelor tale. Nu vreau să ignor acest lucru. Vreau ca jucătorii să se gândească, chiar pentru puţin, la ce reprezintă violenţa şi războiul."

„Când loveşti pe cineva sau îi provoci durere, feţele se desfigurează, de exemplu, şi eu vreau să fac jocuri care prezintă lucruri de genul acesta."

Două întrebări sunt inevitabile. Îşi pune Kojima în aplicare planul de responsabilizare începând cu Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? A făcut Jack Thompson o criză de nervi?

CODEMASTERS ANUNŢĂ UN NOU MMO

Anunţul va fi făcut în luna martie la Connect 2008, un eveniment dedicat jocurilor online, iar cei de la Codemasters au promis că participanţii vor fi trataţi, printre altele, şi cu o versiune jucabilă a respectivului MMO. Până atunci nu primim nici titlu, nici imagini, niciun fel de detalii în afară de o dată de lansare care se pare că va fi spre sfârşitul anului. Poate nu ştiu nici ei ce o să iasă.

MICROSOFT, PREGĂTIT PENTRU BLU-RAY

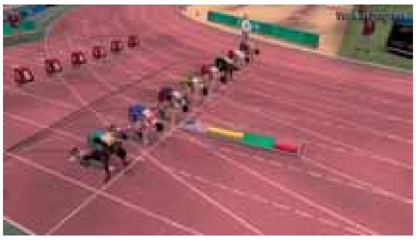


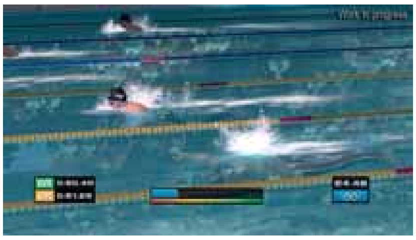


Se pare că Blu-ray începe să câştige tot mai mult teren în cea mai nouă şi mai siropoasă bătălie, a se citi telenovelă, a standardelor. După ce datele prezentate de Media Control Gfk şi Home Media Research pentru vânzările din Europa, respectiv US, au demonstrat că Blu-ray a dominat războiul HD pe aceste pieţe, veştile bune pentru BDA, Blu-ray Disc Association, s-au ţinut lanţ. În primele zile ale lunii ianuarie, Warner Bros. şi New Line Cinema au anunţat că trec în mod exclusiv pe Blu-ray pentru ca ulterior şi Microsoft să declare că, dacă piaţa o cere, va lua în considerarea lansarea unităţilor Blu-ray pentru Xbox 360. Chiar dacă momentan este doar o lovitură de imagine, ca şi altele din trecut, se va transforma într-o lovitură financiară pentru susţinătorii şi investitorii HD-DVD. Bineînţeles că cei de la Sony se felicită pentru decizia de a include Blu-ray-ul în PS3.

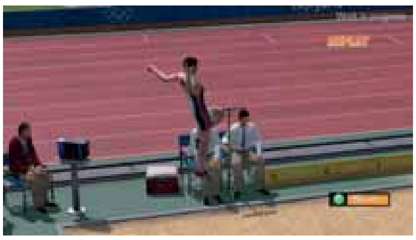
It's a dog eat dog world.

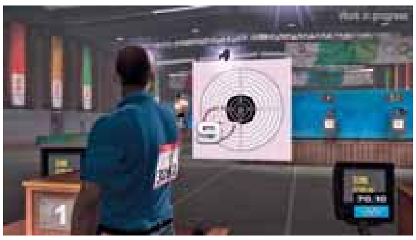
SEGA A PUS MÂNA PE OLYMPICS 2008





Cei de la SEGA au reuşit să obţină drepturile pentru jocul oficial al Olimpiadei de la Beijing din acest an. Jocul va fi produs de cei de la Eurocom, care mai au în portofoliu şi Athens 2004, Pirates of the Caribbean: At World's End, Ice Age 2: The Meltdown, James Bond 007: Nightfire şi va fi lansat cu puţin înaintea celui mai important eveniment sportiv al acestui an. Ţinând cont că cei de la SEGA au lansat şi Mario & Sonic at the Olympic Games, probabil în eventualitatea în care nu ar fi făcut rost de licenţă, şi de faptul că piaţa „casual" este din ce în ce mai profitabilă, se anunţă o perioadă prosperă pentru compania japoneză. Beijing 2008 va fi lansat pentru PC, Xbox 360, PS3 şi mobile, va acoperi toate cele 35 de sporturi olimpice şi ne este promis un multiplayer online foarte atractiv.





VALVE CUMPĂRĂ TURTLE ROCK

TURTLE ROCK STUDIOS
Dedicated to the creation of quality interactive entertainment

Chiar dacă anunțul a fost făcut doar la începutul lunii ianuarie, putem considera că pentru cei de la Valve studioul Turtule Rock este cadoul perfect de Crăciun. Într-o perioadă în care se cumpără cam tot ce „produce” pe piață, era normal ca Valve și Turtle Rock să facă pasul cel mare. Practic, până în momentul de față, portofoliul celor de la Turtle Rock cuprindea doar jocul Counter-Strike: Condition Zero, o portare a primului CS pe Xbox și câteva hărți pentru Source. Acum însă lucrează și la Left 4 Dead, pe care toți cei implicați în această tranzacție speră să-l vadă în fruntea topurilor de pretutindeni. Atuuri anunțate sunt cea mai avansată versiune a engine-ului Source și un AI la care cei de la Turtle lucrează de mai mult timp.

LEVEL TOP 10

IANUARIE 2008

The Witcher	**Atari**
Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
Crysis	**EA**
Portal	Valve
Half-Life 2: Episode Two	Valve
Gears of War	Microsoft
BioShock	Take Two
Need for Speed: ProStreet	EA
Beowulf	Ubisoft
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos



SAM & MAX VIN PE WII

Este clar că Wii-ul este o consolă ideală pentru adventure-uri, poate și din acest motiv întârzierea celor doi năstrușnici este într-un fel de neînțeles. În fine, important este că așteptarea a luat sfârșit, cel puțin așa susține un comunicat de presă al JoWood cu ocazia lansării jocului Agatha Christie. „În curând Sam and Max vor vâna criminali și pe Nintendo Wii” este propoziția cheie și chiar dacă am fi preferat să auzim acest lucru din partea celor de la Telltale Games, este bine știut faptul că aceștia și-au manifestat de mai multe ori dorința de a pregăti ceva pentru Nintendo Wii. Acum s-a ivit și șansa.

RESISTANCE 2 ANUNȚAT

Specialiștii în exclusivități de la Game Informer au publicat primele detalii legate de jocul Resistance 2, produs tot de băieții de la Insomniac Games. Sequel-ul jocului Fall of Man va conține, pe lângă clasicul single player, o campanie co-op pentru până la opt jucători și moduri online pentru un număr maxim de 60 de jucători. Pe scurt, măcel. Bineînțeles că jocul mai este caracterizat și de alte elemente cheie cum ar fi clasele dedicate părții online, vehiculele noi, un AI mai priceput la kill-ărelă etc. Jocul este anunțat pentru finalul acestui an, bineînțeles exclusiv PS3, și ar putea fi capul de afiș pentru apriga bătălie care are loc în fiecare an, cu ocazia sărbătorilor.





Câștigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, cele două sisteme audio Logitech G51 au fost câștigate de către Chitu Silviu Viorel din Zărnești și de către Ciobîcă Elena-Dominique din Pașcani.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câștigat de către Crăciun Constantin din Piatra Neamț.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Șoaită Alexandru din Oreavu, județul Buzău a câștigat un Hercules Tunes Explorer Wireless.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Shrek The Third: Nechitoaea Vasile Cătălin din Piatra Neamț, Popescu Daniel din Giurgiu, Nedea Alexandru din Arad, Bălaș Tudor Dan din Luduș și Rădeanu Răzvan din Mangalia.



REGULAMENT DE CONCURS **Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158, interior 132). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.**



RIP Run In Peace

Iacătă că a venit şi doomiioptu'. Conform aşteptărilor mele, dar contrar aşteptărilor lor, bisectul nu mi-a adus un chef de muncă demn de un adevărat urmaş al acelui popor iubitor, harnic şi muncitor care s-a rătăcit în etnogeneză. A venit, în schimb, însoțit de şaisprezece bonuri de masă, mi-a dăruit o mahmureală groaznică, după care m-a amenințat cu deadline-ul şi cu un februarie prelungit. „Deadline să-i rămână numele!!!!", am răcnit, şi, cu gândul la bonul de masă în plus pe care-l voi încasa în februarie, m-am ridicat dintre sticle ca Lazăr din mormânt, cuprins de o sfântă mânie proletară împotriva banditilor capitalişti care au îndrăznit să ucidă motociclişti şi broscuțe. Nu neapărat în această ordine.

Dungeon Keeper 3: War for the Overworld

La început a fost Dungeon Keeper. Bullfrog a văzut că răul este bun şi a spus „să fie Dungeon Keeper 2". Şi a fost. Fără Molyneux, deoarece Tătuca s-a lepădat de Bullfrog şi de Electronic Arts încă din 1997 cu gânduri mărețe. A înființat Lionhead şi a învârtit el ce a învârtit, că tot la mâna EA-ului a ajuns, iar mai târziu a fost prins, vorba italianului, făcând (gi)ochi dulci Microsoft-ului. Dar asta este o poveste pentru altă dată, să revenim la Reaper-ul cel Horned şi la clica lui de anticrişti. Ei bine, pentru o perioadă a fost bine să fii rău, deşi gurile rele spun că A Doua Venire a lui Horny a fost un fâs diavolesc de proporții apocaliptice. Eu unul nu-i cred, dar fiecare cu damblaua lui, nu vreau să supăr pe nimeni. Ce se ştie cu siguranță e că Dungeon Keeper 2 n-a fost succesul de casă la care visa EA-ul după recepția călduroasă de care s-a bucurat predecesorul său. Cu toate acestea, un sequel li s-a părut o idee aproape bună la momentul respectiv şi astfel Dungeon Keeper 3 a primit (cam cu jumătate de gură, o să vedeți imediat de ce) undă verde. Între noi fie vorba, nu ştiu cât de serioşi au fost capii EA-ului (la acea dată Bullfrog se afla deja în buzunarul EA-ului) când au decis că trebuie să existe un al treilea Dungeon Keeper, căci au „alocat" proiectului doar trei oameni din armata de iobagi pe care o avea la dispoziție, urmând probabil să mai adauge pe parcurs. De la început (noiembrie 1999) şi până la sfârşitul amar (martie 2000), truditori pe tarlaua Keeper-ului au fost Ernest W. Adams (Lead Designer), Nick Ricks (Game Designer) şi Nick Goldsworthy (Producer). De fapt, este impropriu spus „truditori" (să le spunem... „cugetători"), deoarece DK3 n-a apucat să intre în faza de producție efectivă. Tot ce ne-a rămas



sunt câteva art-uri şi un trailer minuscul şi prea puţin sugestiv. La un moment dat, îşi făcuse apariţia un site aşa-zis „oficial", dar a dispărut curând, iar Adams a declarat că nimeni din „echipa" sa n-a avut nicio legătură cu respectivul site. Probabil vreun fan zelos...

După cum se ştie, joculeţele celor de la Bullfrog nu se încadrau în tiparele clasice, nu puteau fi descrise într-o singură frază pompoasă, nu aparţineau unui gen anume etc. Vă imaginaţi ce eforturi trebuia să depună departamentul de marketing pentru a le vinde unui public ancorat în definiţii clare şi precise şi mare iubitor de etichete, care începuse să uite ce hram poartă britanicii de la Bullfrog. Pentru a înlătura „ambiguitatea" (pe care eu am considerat-o întotdeauna un lucru bun când a venit vorba de jocurile „broscuţelor") care plutea în jurul „francizei" Dungeon Keeper, Adams a decis că War for the Overworld va fi un confortabil RTS. Confortabil pentru toţi. Pentru vânzători, jucătorii noi şi jucătorii vechi.

După cum probabil vă spune şi titlul, a doua decizie majoră luată a fost migraţia lighioanelor subpământene la suprafaţă. Adio igrasie, adio mucegai, adio subterană... În Dungeon Keeper 3 luptam sub cerul liber. Sau, în fine, sub tavanul liber, căci cavernele umede urmau să fie înlocuite de un castelaş uscăţel şi confortabil (construit în „stil" Stronghold). Asta dacă luptam de partea Eroilor. Dacă ne-am fi asumat rolul unui antichrist din partea locului, coşmelia ar fi căpătat un look satanic, rafinat, cu turnuleţe sumbre, mângâiate pe creştet de nelipsitul nor negru. Ceea ce ne duce la a doua schimbare majoră de concept propusă de Adams. În DK3 am fi avut trei facţiuni la dispoziţie. Pe Eroi i-aţi cotonogit bine în primele două jocuri din serie, deci îi ştiţi. Dungeon-Dwellers vă sunt şi mai cunoscuţi, căci cu ajutorul lor le-aţi trântit eroilor uşa (şi, când mana vă prisosea, tavanul) temniţei în nas. „The Elders" trebuia





să fie a treia facţiune, despre care nu s-a păstrat nicio altă informaţie în afară de nume. „Erteesizarea" Keeper-ului nu s-a oprit aici. Modelul economic „simplist" din DK şi DK2 urma să fie înlocuit cu unul mai complex, mai apropiat de RTS-urile acelui timp (AoE, de exemplu), urmau să fie introduse concepte specifice RTS-urilor (linii de aprovizionare, maşini de asediu „operate" de supuşii noştri etc.).

Din nefericire – sau „din fericire" pentru cei cărora nu le surâde ideea unui Dungeon Keeper cu gust de Starcraft (Adams a recunoscut că în acea perioadă juca foarte mult Starcraft... pentru inspiraţie) – în martie 2000, din raţiuni de marketing cel mai probabil, EA a hotărât să renunţe la proiectele riscante şi a tras DK3-ul pe linie moartă (după ce, cu aproape un an înainte renunţase la un al patrulea Populous). Ca fapt divers, Adams a fost „repartizat" (august '99) de mai marii EA-ului la Bullfrog pentru a le da britanicilor o mână de ajutor la un sequel Populous. Dar n-a fost să fie. Well, n-a zis nimeni că va fi uşor. Sau că vor fi trei. Sau patru. Sau că trei e un număr benefic.

Full Throttle: Hell on Wheels

Se pare că LucasArts va deveni o prezenţă permanentă în ce-a mai rămas din micul nostru „foileton". Fac o mică paranteză şi, cu riscul de a-mi pierde şi ultimele fărâme de obiectivitate şi profesionalism, vă spun un mic secret: în timpul liber fac parte din grupul ocult al questerilor care (încă mai) cred că Lucas Arts a băgat gen(i)ul în spital. Să vă explic de ce. Când cel mai înrăit producător de quest-uri, „gestionarul" celor mai ghiduşe minţi din branşă (Steve Purcell, Tim Schafer, Ron Gilbert, Brian Moriarty, Sean Clark şi mulţi alţii la fel ca ei), compania care i-a introdus pe Spielberg (The Dig) şi pe Orson Scott Card (Monkey Island, The Dig) în lumea entertainment-ului virtual şi unul dintre puţinii producători şi distribuitori care (aparent) aveau adventure-ul în sânge anulează proiecte pe bandă rulantă (cel puţin patru de care se ştie câte ceva, probabil restul sunt nişte secrete bine păzite de către nişte paranoici mai mari decât mine), la ce te poţi aştepta de la un amărât de producător care, în dorinţa de a câştiga o pâinică, se aliniază fără să crâcnească trendurilor stabilite de „ăi mari"?

Cu Full Throttle am făcut cunoştinţă







acum un deceniu. N-a fost o revelaţie, era un adventure mult prea scurt şi destul de simpluţ în comparaţie cu restul quest-urilor produse de „lucaşi", dar aceste mici neajunsuri nu l-au împiedicat să devină unul dintre cele mai îndrăgite adventure-uri „manufacturate" de uzinele LucasArts. Ca fapt divers, FT a fost unul dintre primele (dacă nu chiar primul) jocuri în care vocile au fost făcute de actori profesionişti. Recunosc, n-a fost cea mai isteaţă odraslă a lucaşilor, însă a avut personalitate. Personalitate şi patru perechi de „cojones". Un storyline (bărbătesc :)) de excepţie, umor cu carul, un motociclist nebărbierit în rolul principal, o coloană sonoră excepţională asigurată de genialii Clint Bajakian şi Peter McConnal ajutaţi de o trupă numită „The Gone Jackals" (recomand albumul Bone to Pick, o să vedeţi voi de ce) şi o atmosferă a la „Mad Max meets Easy Rider" i-au asigurat instant statutul de clasic al genului şi un loc în inimile „ălor bătrâni". Privind în urmă, e uşor de înţeles de ce Lucas şi-a dorit din tot sufletul să-l împingă pe Ben în mileniul trei.

Hell on Wheels n-a fost prima încercare de a-l readuce pe simpaticul Ben în atenţia publicului. Prin 2000, înainte să-şi încerce norocul (şi toleranţa fanilor înrăiţi) cu Hell on Wheels, lucaşii plănuiau Full Throttle II: Payback. Din nefericire, Tim Schafer, „creierul" din tărtăcuţa lui Full Throttle, şi-a luat adio de la Lucas Arts în acelaşi an, şi proiectul a murit în faşă. Dacă unii mai superstiţioşi ar fi considerat „micul" accident al lui Payback un semn rău, lucaşii nu s-au dat bătuţi şi, puţin mai târziu, s-au pus din nou pe treabă şi au început lucrările la Full Throttle: Hell on Wheels (proiect „dirijat" de Sean Clark). Spre fericirea fanilor, Ben, fântâna de testosteron din FT, urma să revină la comanda vechii lui bande „Polecats", iar în rolul personajului negativ (şi colectiv) a fost distribuită o gaşcă rivală, „Hound Dogs". Agave Zombies şi The Wraiths (prezentaţi indirect într-un trailer), alte două frăţii întru motociclism, completau peisajul încărcat de bărbi. Între două iureşuri cu motocicliştii rivali, Ben trebuia să cerceteze distrugerea autostrăzilor din jurul oraşului său de baştină, El Nada. Dialogurile şugubeţe „marca" Lucas, scenariul intrigant şi cele 35 de locaţii promise de lucaşi urmau să ne ţină lipiţi de tastatură mai mult timp decât o făcuse primul FT. Ceea ce ar fi sunat deosebit de apetisant dacă oamenii de la Lucas n-ar fi apelat şi la alte trucuri (ieftine, după părerea mea) pentru a-şi mulţumi noul (şi tânărul) public.

„Marea schimbare" era un engine 3D. În mod ciudat (este cunoscută aversiunea „quester-ului" conservator pentru 3D şi tot ce reprezintă el), nu asta a fost problema. LA a avut grijă să pregătească terenul cu Grim Fandango şi Escape From Monkey Island, două quest-uri care au dovedit că poţi fi şi frumos şi deştept şi 3D şi devreme acasă. Drept urmare, trecerea la 3D n-a fost considerată o ameninţare la adresa genului şi a fost trecută (relativ) uşor cu vederea de legiunile de fani. Dacă aruncaţi un ochi peste screenshot-uri, veţi recunoaşte imediat stilul inconfundabil al lucaşilor. Cel puţin la capitolele grafică şi dialoguri, Hell on Wheels a fost atins cu siguranţă de „magia Lucas", lucru care nu putea decât să ne bucure.

Problemele majore (şi comentariile aferente) au început să apară atunci când Lucas Arts a decis să renunţe la abordarea clasică şi să îi imprime jocului un puternic iz de acţiune. Cunoaşteţi, desigur, obiceiul „lucasienilor" de a introduce elemente arcade în quest-urile lor. Balonul şi micile bătăi din Indiana Jones, iureşurile cu motocicliştii şi micul „destruction derby" din Full Throttle sunt doar câteva exemple. Erau destul de scurte, le plăceau „copiilor" şi nu îi deranjau (prea mult) pe „bătrâni". Ei bine, în Hell on Wheels ni se pregătea o porţie mult mai consistentă de acţiune, perspectivă care i-a cam înspăimântat pe fani. Şi un fan speriat este o lighioană straşnic de periculoasă. Ideea de a împărţi pumni în stânga şi'n dreapta într-un adventure nu le-a prea surâs „puriştilor" şi nici planurile lucaşilor de a lansa jocul pe alte platforme decât PC-ul (adică Xbox) n-au fost văzute cu ochi buni de o comunitate care nu privea cu ochi buni consolele.

În august 2003, la câteva săptămâni după un „tur de forţă" (aka „demo jucabil") la E3 (unde „inovaţiile" şi stilul uşor „arcade-ish" i-au cam călcat pe nervi pe „vizitatori"), Hell on Wheels a fost trimis să-şi împrăştie gazele de eşapament pe veşnicele şi dreptele autostrăzi ale Marelui Motociclist din Cer. Urma să fie lansat în iarna aceluiaşi an... Să-i fie benzina uşoară, drumul drept şi asfaltul bătătorit. „Crima" n-a stârnit valuri de mânie şi nici proteste vehemente în rândul fanilor, ba chiar dimpotrivă. Mulţi fani (şi eu printre ei), s-au simţit chiar uşuraţi că Lucas a decis să renunţe la un sequel care mai mult ca sigur că n-ar fi „onorat memoria" predecesorului său. Să-i fie bujia curată...

■ **cioLAN**



Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2
Dublu firewall NAT și SPI



DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



Card PCMCIA
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko
Elkotech Romania - www.elko.ro

LASTING
LASTING System - www.lasting.ro

scop COMPUTERS
SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS by D-Link N

D-Link®
Building Networks for People



Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

Înapoi în viitorul întunecat al omenirii

Ar trebui să vă intre bine în cap că în viitorul întunecat al omenirii nu vă aşteaptă altceva decât meteoriţi, comete, foamete, invazii şi război. Eu unul v-aş sfătui să nu vă faceţi planuri pentru Revelionul 39.999. Cel mai probabil îl veţi petrece în tranşee, pe o planetă îndepărtată, pârlind cârnăciori de tyranidă pe ţeava bolterului ca un adevărat uzinaş-războinic al mileniului 40. În cel mai rău caz, vă veţi lăfăi pe masa unui tarabostes kroot. Cu un măr în gură şi două buchețele de leuştean în urechi. Dar eu zic să nu vă faceţi prea multe griji. Viitorul nu vă rezervă doar surprize neplăcute. De exemplu, în viitorul ceva mai luminos şi mai puţin îndepărtat al omenirii (să zicem… martie 2008), Relic va lansa Soulstorm, al treilea (şi sigur nu ultimul) expansion pentru Dawn of War. Cele două rase noi şi campania extinsă ar trebui să vă ţină îndeajuns de ocupaţi încât să uitaţi pentru câteva zile de asteroidul care va lovi Terra în iarna lui 2525, cu doar trei zile înainte de lansarea lui Duke Nukem Forever. Ca o paranteză, Soulstorm este primul expansion DoW care nu va fi dezvoltat in-house. Relic l-a pasat lui Iron Lore, compania care ne-a dăruit Quest-ul cel Titanic, un H&S mult prea mitologic şi prea puţin epic care ar fi trebuit să ne ţină ocupaţi până la A Treia Venire a lui Diablo.

Warhammer. Total Warhammer.

Evenimentele extraordinare din Soulstorm sunt declanşate de o furtună warp – un fenomen ciudat până şi pentru universul Warhammer – care îşi face de cap în sistemul Kauvara. Mirate peste măsură de o asemenea minunăţie, cele nouă facţiuni îşi fac de lucru prin zonă, în speranţa că îşi vor îmbogăţi apreciabil cunoştinţele despre respectivul fenomen pentru a-l putea exploata mai cu folos. Din păcate pentru ei, furtuna are alte planuri decât să stea la dispoziţia unor golani profitori şi scandalagii, reuşeşte să le ameţească radarele şi sistemele de navigaţie şi îi rupe complet de civilizaţie (în măsura în care circul din universul Warhammer poate fi numit civilizaţie) determinându-i să abandoneze căutarea cunoaşterii şi să se bată între ei ca chiorii.

Cele nouă rase războinice împrăştiate într-un sistem solar format din patru planete şi trei luni sunt ingredientul perfect pentru o campanie single player care urmează (şi îmbunătăţeşte considerabil) modelul oferit de Dark Crusade (la rândul lui un „tribut” adus Risk-ului şi Total War-ului). La o primă numărătoare, avem de cucerit în jur de treizeci de teritorii răspândite în întregul



Foc şi pucioasă!!!!!



Maşina de tocat eretici!



Înger, îngeraşul meu!

sistem solar. Fiecare teritoriu cucerit va atrage după sine un bonus gras, iar atunci când vom reuşi să ţinem o întreagă planetă sub papuc, vom primi o răsplată substanţială.

„Psssst! Sir!! Wanna buy a ghost?"

Dacă vă amintiţi, cu mult timp în urmă am profeţit venirea necronilor. S-a dovedit că am avut gura aurită, deoarece necronii ne-au zâmbit frumos de pe coperta lui Dark Crusade. Îmbătat de succes, mi-am mai permis o profeţie mică de tot. Al treilea expansion va fi cu tyranide sau nu va fi deloc. Am zis! Cred că mi-am pierdut darul, căci Soulstorm va fi, dar tyranide canci. Dar nu-i nimic, în locul hoţilor de gene şi-au făcut apariţia alte satane mult mai sinistre, Dark Eldar. Fraţiorii satanişti ai eldarilor (între noi fie vorba, nici ei prea duşi pe la biserică) preferă atacurile rapide şi „evadările" şi mai rapide. Sunt o rasă agresivă şi cel mai probabil îşi vor petrece mai mult timp în baza inamică decât în propria lor ogradă. Noutatea absolută este că Dark Eldars vor fi blagosloviţi cu o resursă numai a lor. Energia şi punctele de rechiziţie vor juca un rol important în economia Dark Eldar, însă circul de pe lume nu se va dezlănţui decât atunci când generalul Dark Eldar va pune gheara pe a treia resursă, şi anume sufletele celor căzuţi, suflete pe care le vom „cheltui" pe aşa-numitele „soul powers", o serie de abilităţi globale foarte utile oricărui tiran fără conştiinţă şi cu sufletul negru ca smoala. În concluzie, vom avea pe mână o haită de piraţi satanişti care halesc suflete. Ce poate fi mai frumos decât atât? Ştiu că vă arde, dar nu vă grăbiţi să daţi răspunsul, căci urmează...



The base, the base, the base is on fire!

Nuns with Guns. In space.

Cu riscul de a vă deprima şi mai tare acum, la început de an bisect, revin cu aceeaşi informaţie de ultimă oră. În viitorul îndepărtat al omenirii există doar război. Harababură. Haos. Invazie. Anarhie. Golănie. Erezieeeeeee!!!!! După câteva skirmish-uri care mi-au adus aminte de băutele tinereţii, în sfârşit m-am prins ce-i lipseşte lui Dawn of War. Mileniul 40 este ca apartamentul unui burlac. Dezorganizat. Murdar. Anarhic. Mucegaiul ereziei s-a încuibat în franzela credinţei, necronii se înmulţesc ca şobolanii şi se înfruptă nestingheriţi din caşcavalul Împăratului, orcii dau petreceri sălbatice în dormitoarele frăţiei oamenilor şi lasă în urmă miliarde de firimituri, kilometri cubi de sânge şi tone de sticle goale, iar eldarii, ca nişte adevăraţi iehovişti ai spaţiului, bubuie insistenţi în uşă când ţi-e mahmureala mai grea. Şi aşa mai departe. Relic şi Iron Lore au ajuns la aceeaşi concluzie. În Dawn of War lipseşte o mână de femeie. „Femeie să-i rămână numele", au declamat gânditorii de la Iron Lore şi Relic, şi au luat la puricat „folclorul" warhamerian în căutarea acelei fiinţe gingaşe fără de care universul ar arăta precum căminele politehnicii. Murdar, urât şi plin de beţivi. Şi le-au găsit. Şi ce femei... A doua facţiune din Soulstorm (şi a noua din „universul" Dawn of War) este Adepta Sororitas. Sau Sisters of Battle. Sau „hawt chickz with boltguns", cum le numeşte Paul, consultantul nostru metalist-politehnist care, când nu desenează tranzistori, pictează soldăţei de plastic.

Dark Eldar

Eldarii aveau în trecutul îndepărtat cel mai mare imperiu din Galaxie, dar, cum se întâmplă de obicei când ajungi sus, şi-au permis să cadă. Corupţie, depravare, imoralitate, cam tot ce ai aştepta să vezi la un imperiu uriaş. Mulţi dintre Eldari au încercat să lupte împotriva decadenţei şi au plecat într-un Exod pe nave-planete denumite craftworlds. Hedoniştii au rămas în urmă. Apoi, între o parte dintr-o rasă care se deda la cele mai depravate plăceri ale vieţii şi o parte care încerca din greu să lupte împotriva tentaţiei, dezechilibrându-şi mintea, adăugând faptul că toţi Eldarii au puteri psihice, se naşte un nou Zeu al Haosului: Slaanesh, the Lord of Pleasure. În realitate, stăpân peste perversiune, depravare şi pr0n. Eldarii care au rămas în urmă au devenit sub influenţa lui „the Dark Eldar". Acum, Dark Eldarii sunt piraţi fără scrupule şi milă care fac raiduri în Galaxie, întorcându-se cu sclavi pe care să-i tortureze în cele mai oribile moduri cu putinţă (mai ceva decât să-i pună să asculte „Baterie, Baterie, Foc!" pe repeat track), crezând că astfel or să mulţumească şi or să fie lăsaţi în pace de către Zeii Haosului. Filosofia lor se reduce la un simplu „Mai bine tu decât eu". În luptă, Dark Eldarii sunt rapizi şi se bazează pe numere superioare şi/sau tactici de gherilă pentru a-şi flanca inamicii şi a-i lovi înainte să ştie ce se întâmplă. În orice caz, sunt genul de persoane cu care nu vrei să te întâlneşti pe stradă noaptea. Sau ziua.

■ **Paul Policarp**

Sisters of Battle, acele fecioare spaţiale blindate cu credinţă până în măduva oaselor, nu ezită să bage pe gâtul ereticilor două sau trei încărcătoare de credinţă „full metal jacket". În caz de eretic blindat, două sau trei rugăciuni anti-tanc pot face adevărate minuni. Dacă aruncaţi un ochi peste screenshot-uri, mai mult ca sigur că o să vă sară în ochi o grozăvie înaripată făcătoare de minuni coborâtă parcă din vitraliile catedralei unei grupări paramilitare. Dacă nu sunteţi la curent cu „bestiariul" warhammerian, aveţi în faţă un (sau o) „Living Saint", una dintre cele mai puternice unităţi din curtea Surorilor. Se spune că poate face adevărate minuni pe câmpul de luptă, şi, la cum arată, nu mi-e greu să cred.

Eldarii cei întunecaţi nu sunt singurii care au primit o resursă doar a lor. Surioarele inchizitoriale n-au fost uitate. Resursa lor specială este credinţa. Spre deosebire de haitele de afroeldari, care recoltează sufletele cinstit, de pe câmpul de luptă, fecioarele



Pe ei, căţelandrii mei şopârlicioşi!

Sisters of Battle

Witchhunters, sau Ordo Hereticus, sunt o parte a Inchiziției care se ocupă cu vânarea celor cu puteri psihice „nesancționați" care, odată prinși, sunt ori executați ori folosiți în scopuri mult mai obscure. Forța lor militantă cea mai numeroasă și des folosită este Adepta Sororitas sau Sisters of Battle. Acest ordin este format, evident, exclusiv din femei antrenate special să lupte pentru Împărat și să distrugă orice „eretic" care i se opune. Fetele își au originea într-un ordin mai vechi numit Fiicele Împăratului și aveau ocupație în general religioasă până când Goge Vandire, un Lord puternic, a reușit să subjuge Galaxia și să devină mai mult sau mai puțin un tiran. Fiicele Împăratului au fost recrutate în garda lui personală denumită Miresele Împăratului. Au avut rolul cel mai important în momentul în care le-au fost dezvăluite de către cei încă loiali Împăratului nelegiuirile lui Vandire. În mod normal, Vandire a fost concediat în mod subit și violent, iar Miresele și-au schimbat din nou numele ca să facă rating mai mare. Acum sunt printre cel mai bine echipate și mai antrenate forțe ale Imperiului și de asemenea printre cele mai temute, depășite doar de către Space Marines. Dar pentru un eretic vor fi întotdeauna cea mai mare amenințare. Pe scurt, hawt chickz with boltguns.

■ **Paul Policarp**



Goodbye, my Emperor, is hard to die...

spațiale se pare că vor obține credința printr-un procedeu care, pentru un ochi orb la subtilitățile universului, aduce mult de tot cu deturnarea de fonduri. În principiu, pentru a câștiga credință va trebui să redirecționăm o parte din resursele clasice. Unde? Încă nu știm, dar mai mult ca sigur că vor ajunge într-o catedrală. Acolo se duc banii când mor. Credința va fi folosită pentru a „cumpăra" bunăvoința Împăratului-Zeu, care ne va blagoslovi cu așa-numitele „Acts of Faith". Un scut protector care vă va feri surioarele de erezie și alte proiectile sau tradiționalul duș cu foc și pucioasă sunt doar două dintre miracolele „de luptă" care vor sta la dispoziția călugărițelor cu puști.

Genocidul se plătește

Multiplayer-ul, „noua" găselniță a mileniului 3, nu va sta nici el pe loc. Două rase noi implică o revizuire serioasă a celorlalte șapte. Pentru a evita căderea în desuet a vreunei facțiuni mai bătrâne, vor fi introduse câteva unități noi care, alături de „micile" modificări ce urmăresc (re)stabilirea echilibrului, vor accentua și mai mult caracteristicile fiecărei rase. De exemplu, Imperial Guard va deveni mult mai bună la „turtling".

Prezența unităților aeriene (era și timpul), una dintre atracțiile principale ale lui Soulstorm, va fi un motiv foarte puternic să luați din nou la mână o rasă de care v-ați cam săturat, doar să vedeți ce șmecherii tactice puteți inventa cu noile „instrumente". Mai mult ca sigur că jumătate din comunitate va urla ca din gură de șarpe „imba, imba!!!!!!!!" dar acesta este un risc pe care Relic și l-a asumat cu bună știință când a aruncat pe piață un RTS cu șapte (din primăvară vor deveni nouă) facțiuni jucabile. Până acum s-au descurcat onorabil, chiar dacă Dawn of War n-a reușit să detroneze RTS-urile blizzardiene la capitolul „echilibru".

În ciuda eforturilor mediei și a avocățeilor și senatorilor creștini de a ne demonstra contrariul, gamerii sunt și ei oameni. Le place la nebunie să „se dea mari" cu faptele lor de vitejie virtuală și mai mult ca sigur că au încetat să creadă că sistemul bătrânesc de ranking le reflectă în totalitate măiestria în mânuitul mouse-ului. Drept urmare, Iron Lore va inaugura în Soulstorm un sistem de rewards asemănător celui din Battlefield 2. Se vor acorda medalii pentru orice performanță demnă de menționat într-o discuție cu amicii la o bere. Vor fi medaliate, de exemplu, zece victorii consecutive în meciuri ranked, un „kill ratio" de 5 la 1 și alte realizări ieșite din comun. Și mai umblă vorba că fiecare facțiune va avea propriile ei „achievements" („Force Commander" pentru 25 de victorii alături de Space Marines).



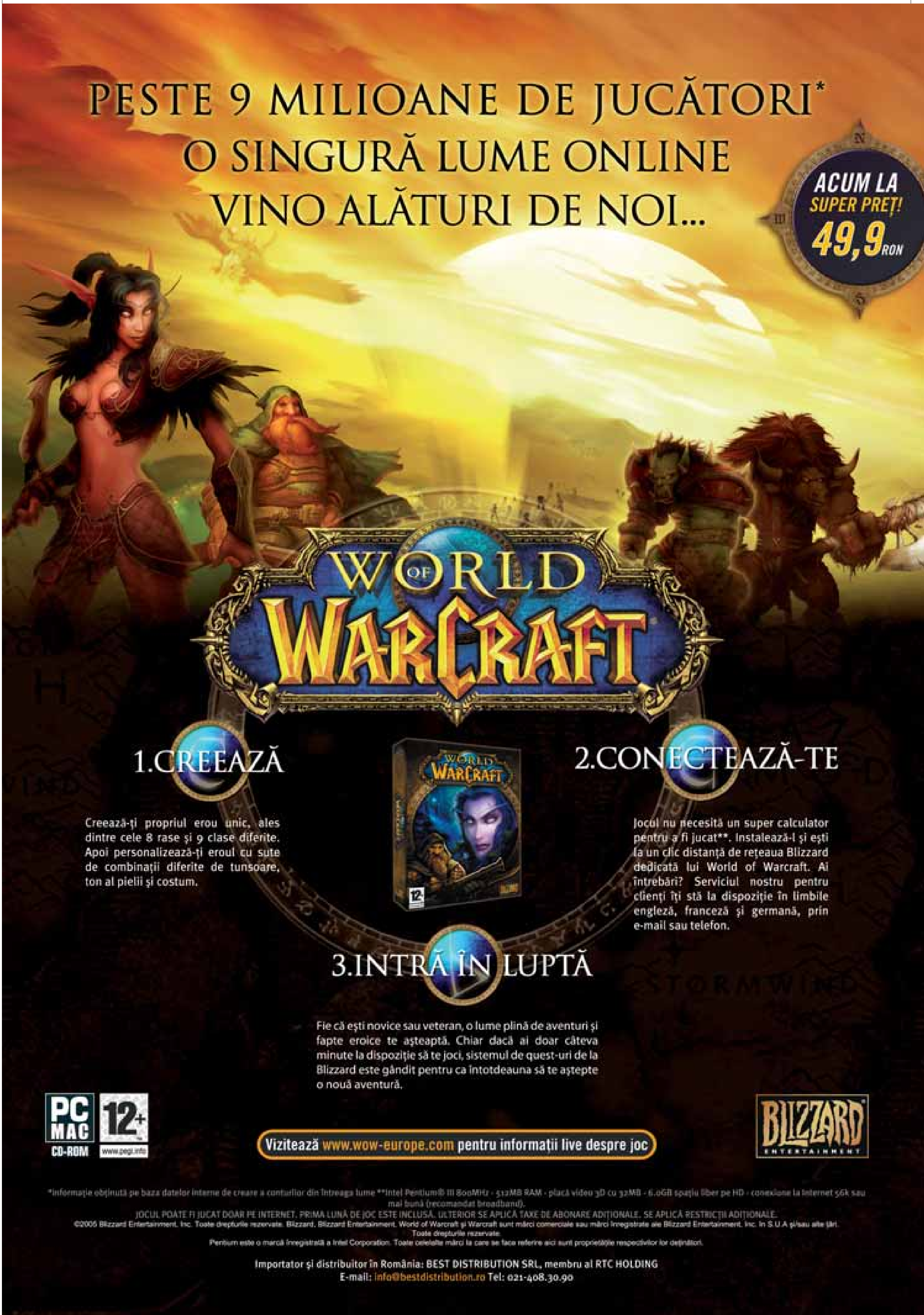
Orc vs Eldar

Milkhammer

Semnele sunt cât se poate de bune pentru fanii lui DoW. Soulstorm va fi mai mare, mai bun și mai sângeros. Va fi standalone, va fi gata în primăvară și va fi un adevărat ospăț pentru mintea avidă de strategii warhammeriene în timp real. E clar că Relic a pus mâna pe o licență care s-a dovedit o foarte frumoasă, grasă și devreme acasă vacă de muls și (nu credeam că o să spun asta vreodată) nu poate decât să ne bucure că Dawn of War îi calcă pe urme lui The Sims.

■ **cioLAN**

- **Producător** Iron Lore
- **Distribuitor** THQ
- **Data lansării** primăvara 2008


PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA
SUPER PREȚ!
49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Solid vs. Liquid... Snake vs. Snake



Unul dintre cei mai cunoscuţi şi mai apreciaţi creatori de jocuri, Hideo Kojima, se pregăteşte să dea lovitura cu, se pare, ultimul joc al seriei Metal Gear Solid. Lovitura nu este pregătită doar pentru a câştiga premii sau laude pentru marea sa realizare artistică, ci şi pentru ca PS3 să poată da lovitura fatală în războiul consolelor. Acest lucru nu îl spun eu, ci chiar personajele jocului, care la final de trailer vorbesc despre noua tehnologie folosită (un apropo direct la consolele nextgen) şi despre faptul că acest joc ar putea fi sfârşitul războiului dintre console. Având în vedere că MGS4 este un titlu exclusiv pentru PS3, se pare că Sony îşi pune mari speranţe în acest joc pentru a mai scoate un pic din gaură firma. Să sperăm că Kojima, un om despre care se ştie că nu a făcut prea multe compromisuri în cariera sa, nu se va prostitua pentru Sony şi îşi va face treaba cum ştie el mai bine.

Snake vs. Snake

Deşi se lucrează la joc şi a fost anunţat de ceva vreme, povestea în jurul căreia se va învârti toată acţiunea nu este deloc clară. Kojima este cunoscut pentru faptul că trailer-ele pe care le lansează nu prea divulgă multe din povestea jocului, ba chiar dimpotrivă, reuşind cu unul din predecesoarele lui MGS4 să răstoarne cu fundul în sus fundaţii bine clădite ale intrigilor.

Din ce reuşim să punem cap la cap din trailer-ele şi imaginile aruncate în eter de Kojima, se pare că acţiunea jocului va fi plasată în viitor, după unele speculaţii prin 2014, la cinci ani după „The Manhattan Incident" (vezi MGS2). Un Solid Snake obosit şi mai bătrân decât te-ai fi aşteptat este contractat pentru a ucide un mai vechi „amic" de-al său, pe Liquid Snake. În urma unui accident din trecut, Liquid Snake nu se mai poate folosi de propriul său corp, iar conştiinţa sa, precum şi un braţ, i-au fost transferate lui Revolver Ocelot, unul din acoliţii săi. Aşa că, deşi aparent răul răilor este Ocelot, acesta săracul nu este decât un mod practic de transport pentru Liquid.

Revenind la povestea noastră, Solid trebuie să îl anihileze pe Liquid. Totuşi nu băgăm mâna în foc pentru veridicitatea acestei afirmaţii, deoarece Kojima, la cât e el de-al dracu', ar schimba plot-ul doar pentru că poate. De ce trebuie Solid să îl căpăcească pe Liquid? Pentru că acesta a reuşit să pună mâna pe o armă biologică numită FOXDIE. O armată întreagă supusă unui atac cu această armă, după o criză iniţială de ficat, va deveni o marionetă în mâinile celui care împrăştie gazul. Realizaţi ce tragedie ar însemna acest lucru. Dacă nu, imaginaţi-vă un Saddam Hussein în viaţă şi care aruncă o pungă cu FOXDIE într-o tabără de soldaţi americani. Ar mai fi familia Bush în siguranţă? Neeh...

În lupta sa împotriva lui Liquid, Snake mai este ajutat de o trupă de elită cunoscută nouă deja şi condusă de Meryl Silverburgh, care are o mică echipă de soldaţi super dotaţi. Nici aceştia nu sunt singuri în lupta împotriva lui Liquid, deoarece au fost injectaţi cu nişte nano-maşinute ce îi ajută de minune să lupte cu şanse de succes împotriva unei armate întregi.

Haina îl face pe om

Deşi contestată de mulţi, această zicală se aplică de minune în cazul lui Solid. Aruncat în mijlocul unui mediu violent, unde două armate se bat cu înverşunare, pe Solid nu îl protejează decât costumul OctoCamo. Declarat a fi un joc în care 90% din timp te joci de-a v-aţi ascunselea şi nici pe departe un Painkiller unde te iei de gât cu hoarde întregi deodată, acţiunea din MGS4 se bazează pe stealth. Iar OctoCamo cu asta se ocupă: stealth, baby! În momentul în care Solid se apropie de un perete, se culcă pe burtă pe o duşumea sau pur şi simplu stă mai mult într-un loc, OctoCamo fură culorile înconjurătoare şi Solid este acum parte din peisaj. Chiar mai mult. Într-o demonstraţie care a fost mai mult amuzantă decât impresionantă, Solid foloseşte costumul ce îl transformă într-o statuie, permiţându-i să se ascundă în văzul inamicului, în mijlocul unei pieţe, pe un soclu alături de alte două statuete.

Cea de-a doua bucăţică de echipament ce îl ajută pe Solid este Solid Eye. Un monoclu purtat în permanenţă de eroul nostru, Solid Eye poate fi folosit ca multe lucruri folositoare: binoclu, tirbuşon, tracking device sau senzor de căldură. Astfel, Solid nu prea poate fi luat prin surprindere de un inamic aflat în trecere şi nicio sticlă de vin nu scapă de Judecata de Apoi.

După cum aţi citit mai sus, jocul se bazează pe stealth, dar sunt momente în care Solid trebuie să pună mâna pe ciomag şi să dea la ficat din toate puterile. Aşa că, în momente cheie, Solid se foloseşte de aruncătoare de rachete, puşti cu lunetă, posturi de mitraliere staţionare şi o gamă întreagă de alte instrumente scuipătoare de moarte. Şi dacă vă veţi uita la filmele din joc, veţi vedea că, pe cât de bun este Solid la furişat, pe atât de bun este la cafteală.

Revenind însă la ce se întâmplă în umbră, jocul introduce ceva ce până acum a fost neglijat în jocurile pe calculator. Mirosul. Stai liniştit, nu vei primi odată cu jocul şi o mască







în stare să îți arunce în nări mirosuri pestilențiale de fasole cu ceapă, dar inamicii te vor putea simți că ești prin preajmă dacă miroși urât. De ce să miroși urât? Pentru că poate cu cinci minute în urmă te-ai ascuns de un urât într-un tomberon și acolo nu mirosea a levănțică. Interesant, dar m-a lăsat cu un semn de întrebare... cum faci să scapi de miros? Spui piua și te duci să faci repede un duș?



Banii, viața sau mustața!

FPS sau 3rd Person Shooter sau Thief sau Tomb Rider?

Datorită multitudinilor de lucruri pe care le poți face, jocul nu are doar o cameră prin care să urmărești acțiunea. De fapt cameră este impropriu spus, poate viziune de ansamblu este corect. Astfel că în momentele în care Solid se fofilează pe după fiecare firicel de iarbă, iar câmpul de vizibilitate trebuie să fie cât mai larg, imaginea este una tipică 3rd person. Dacă în schimb intri în mijlocul unor băieți răi și este nevoie să scoți pistolul de la cingătoare, poți schima automat în modul FPS și vei vedea pe toată lumea prin cătarea armei. Nu în ultimul rând, când vrei să fii ninja și să mai dai și la oase, poți schimba camera în una care vede peste umărul lui Solid și care îți permite să tragi cu precizie în victimele nevinovate care ți se plimbă prin față. Ce m-a luat prin surprindere este faptul că poți schimba umărul peste care te uiți, în funcție de poziția lui Solid în adăpostul în care se află.

Și aici trebuie să mă opresc, deoarece spațiul este limitat. Multe nu ar mai fi de spus, căci Kojima este un bun ninja și nu lasă prea multe să îi scape printre degete. Mai avem un pic de așteptat însă, deoarece jocul urmează să fie lansat în primul sfert al acestui an și deja suntem în el.

■ **Koniec**



Te-a făcut Diogene!



Hmm... boobs?

- **Producător** Kojima Productions
- **Distribuitor** Konami
- **ON-LINE** www.konami.jp/gs/game/mgs4/en/
- **Data lansării** trim.1 2008



NECROVISION

Luptă din nou, pentru că nu va mai avea rost...

N-am întâlnit jocuri cu vampiri care să mă țină treaz în fața calculatorului mai mult de 3-4 ore în medie pe zi, poate doar în cazul în care jucam o dată pe zi un joc ce implica orice sex-simbol vampiristic ce își mezmeriza victima, urmând ca mai apoi să o lase fără nicio picătură de sânge. În afară de pierderea de timp care s-a numit Nosferatu : Wrath of Malachi și de Vampire: Bloodlines (urmat de Masquerade), joc ce a avut destule deficiențe mai ales din punct de vedere grafic, singurele excepții reușite din industria jocului sunt și probabil vor rămâne seria Bloodrayne și seria Legacy of Kain. Joculețele cu nurlia Rayne au servit o rețetă simplă și de succes, îmbinarea elementelor cu tente „adulte" (tot grafic vorbind, aspectul foarte atractiv al eroinei, mișcările-i tandre prin care-și omora cu finețe victima sau postura în care o făcea) cu elemente de violență brutală, grotescă, dusă la extrem (spre deliciul fanilor, eviscerările și băile de sânge erau la ordinea zilei).

La rândul său, seria LoK deține la momentul actual premiul pentru cel mai bun story dintr-un joc, pe plan mondial. Toți care ați jucat la rândul vostru știți la ce mă refer, la faptul că omul de rând mai trecea cu vederea peste o grăficuță mai îndoielnică pe alocuri sau un sunet nesincronizat cum trebuie (dar de altfel extrem de bine lucrat) doar ca să poată ajunge la următorul cut-scene sau la următoarea filă de poveste, cu sufletul la gură.

Ei bine, Necrovision tinde să se asemene cel mai mult cu Painkiller - povestea unui FPS făcut ca la carte, cu doza de adrenalină necesară zilnic, împachetată într-un gameplay simplist, relaxant, dar exploziv și spectaculos. Acum, trecând prin focul altor FPS-uri cu tentă vampirică ale genului, poate o să-mi dați dreptate când afirm că de la viitoarea combinație istorico-fictivă de la The Farm 51 ne putem aștepta „să-i ajute bunul Dumnezeu să nu o dea în bară și să iasă un shooter de mâna a doua, ci mai degrabă un pac-pac fără prea multe bug-uri (dacă se poate, deloc) care să aibă o intrigă măcar drăguță, ca să ne poată ține treji în fața PC-urilor noastre până la final de joc (de frică și de entuziasm). Amin".



Așa Gigele, ține chifteaua ca la închisoare!!



Un câmp albastru frumos luminat și niște zombie bețivi, prevăzuți cu spectru „de veghe"



Săbiuța mea pe căpcăunul din față... prevăd un 1-0...


Hopa... s-a întors Jericho!


Ăştia au ieşit din mâna mea... şi numai cu un încărcător!

... au participat la primul Mondial

Da, ați citit bine, vampirii noştri au fost acolo, la primul eveniment mondial de anvergură, luptând din răsputeri pentru victorie. Desigur, mă refer la Primul Război Mondial dacă nu v-ați prins până acum, nu la vreo olimpiadă sportivă. Toată povestea asta începe în 1916, când zice-se că, în spatele fronturilor istorice bine-cunoscute, se purtau bătălii de anvergură, implicând rasa umană şi cea demonică provenită de sub pământ. Cumva, vampirii au fost prinşi la mijloc în acest circ şi, fiind conştienți de faptul că omenirea încă n-a aflat ce surpriză de invazie şi apocalipsă li se pregăteşte, s-au hotărât să ridice armele şi să lupte pentru salvarea ambelor lumi, cea pe care o cunoaştem cu toții şi cea underground. Având arsenalul plin, înglobând puşti şi pistoale specifice începutului de secol 20 şi desigur arme fanteziste care mai de care mai „vampireşti", modificate special, ei vor cutreiera tranşeele şi toate câmpurile de bătălie ale Primului Războiul Mondial, luptând aprig împotriva nesfârşitelor valuri de inamici. Producătorii –The Farm 51 – firma poloneză „de vină" pentru titluri de genul Medal of Honor Allied Assault şi Painkiller, se vor ocupa în întregime de acest univers halucinant, urmând ca apoi produsul final să fie distribuit de către băieții de la 1C Company. Tot aceşti minunați polonezi ne promit că vom duce lupte grele, dar spectaculoase, prin numeroase câmpuri de bătălie care mai de care mai variate, trecând de la spectaculoasele buncăre cu tunuri ce trag înspre cele 1000 de zări şi tranşee pline ochi de sârmă ghimpată, cadavre şi sânge, la un univers de sub pământ ascuns privirii, lugubru şi fantezist.

Propagandă americană... sau rusă?

Necrovision ne prezintă povestea principală a unui soldat american (pe undeva am auzit zvonuri c-ar fi rusnac), care, cuprins de haosul luptelor interminabile, va fi nevoit ulterior să schimbe tabăra, să treacă de partea vampirilor (demonizându-se şi el) şi să lupte din această nouă postură pentru a salva lumea noastră aşa cum o ştim. Săracul „Ales" va fi obligat să înfrunte inamici feroce, pornind de la soldații nemți cu căşti țintate şi încheind cu tot felul de orătănii cu chip de demon.

Ba chiar i se promit lupte cu boşi imenşi, în arene fictive, în atmosfera specifică anilor '20. Pe scurt, va fi nevoit să taie şi să spânzure la nesfârşit inamicii aruncați în „arenă" pe post de carne de tun, până va pica lat (sau până o să ne doară pe noi degetele de la prea multe clicuri). Asta se datorează faptului că producătorii vor să respecte rețeta impusă de seria Painkiller şi/sau Serious Sam, ceea ce ar însemna că jocul va fi un FPS clasic cu mult sânge, multe explozii şi „briz-brizuri", dar în care rolul poveştii va fi neînsemnat, neavând o intrigă solidă, scopul său fiind doar acela de a ne relaxa la culme şi de a ne servi pe tavă „încă un motiv de împroşcat sânge pe toți pereții".

Jucătorii îşi vor delecta privirile, bătând la picior niveluri întregi construite pe grafica bazată pe tehnologia DirectX 9, dar şi DirectX10, şi vor putea folosi mediul înconjurător pentru bătăliile pe care vor fi nevoiți să le ducă la bun sfârşit. Asta ca să nu mai vorbim de folosirea armelor de epocă, dar şi a săbiilor vampireşti (nu cred că dăm peste Soul Reaver-ul lui Kain :P), sau utilizând artefacte puternice, dar diabolice. Tot mediul înconjurător va fi exagerat pentru a ne induce starea dorită de către producători, aceea de univers întunecat şi lugubru sau poate aceea de univers alternativ. Aşa că probabil că singurul nostru țel va fi, pe lângă micile puzzle-uri ce ni se promit, acela de a zbura creierii numeroşilor zombie, soldați germani, lighioane cu opt picioare, fantome, demoni, scorpioni şi căpcăuni uriaşi şi câte şi mai câte alte minunății de monştri pe care îi pot coace mințile celor de la The Farm 51.

Până la... anu'?

Deşi firma este oarecum nou înființată (ianuarie 2006), având în spate experiența lucrării la proiecte cu rezonanță precum MoHAA şi Painkiller, mă gândesc în sinea mea că ai noştri europeni dragi nu ne vor dezamăgi şi de această dată. Da, chiar mă aştept la mai mult decât să spulber inamici în toate direcțiile cât mai spectaculos şi mai exploziv cu putință. Mă aştept la ceva mai profund, poate chiar la o poveste bine închegată şi credibilă. Trailer-ul pe care-l puteți găsi prin paginile internetului vă va „curenta" doar uşor simțul FPS-istic hardcore, asta dacă sunteți un fan al genului de jocuri de acțiune de acest fel. Jocul zice-se că n-are un termen stabil de finalizare, dar ne vom putea bucura de el ori la sfârşitul acestui an ori poate la începutul lui 2009. Până atunci… nu vă pot ura decât un călduros LEVEL-UP!

Heckthor

- **Producător:** The Farm 51
- **Distribuitor:** 1C Company
- **ON-LINE:** www.1cpublishing.eu/game/necrovision/overview
- **Data lansării:** trim. III 2008

All Points Bulletin

Pe lângă faptul că a zdruncinat mintea unui grup serios de tineri, seria Grand Theft Auto a reprezentat şi principalul joc folosit de către administraţia de la Washington pentru a limita accesul tinerilor la jocurile video cu un conţinut violent. Deşi controversată şi chiar interzisă în unele ţări, seria a continuat aproape cu nesimţire, creatorii fiind foarte hotărâţi să nu cedeze în faţa ameninţărilor. Puţini ştiu însă cine a fost creatorul seriei originale, cel care a avut ideea şi cel care a concretizat-o în primele două jocuri din serie. Numele său este David Jones şi pe lângă GTA a mai creat şi Lemmings, iar după ce şi-a format propria sa companie, Real



Time Worlds, a produs şi Crackdown pentru Xbox 360. David Jones şi echipa sa de programatori lucrează de vreo doi ani de zile la un MMO, similar cu GTA, care se pare că va fi lansat prin 2008, pe nume APB. Ce va fi… nu cred că vă este greu să vă imaginaţi.

Lumea reală

APB nu va fi un MMO chiar clasic, în sensul că deocamdată nu a mai fost creat ceva similar. 80% din MMO-urile de pe piaţă sunt situate în universuri fantasy aşa că se poate spune din anumite puncte de vedere că piaţa este deschisă pentru un MMO care să situeze acţiunea în zilele noastre, în oraşele şi cartierele noastre. David Jones plănuieşte un joc în care să creeze cu acurateţe oraşe ale lumii actuale, oraşe dominate de lumea interlopă în care forţele de menţinere a ordinii sunt într-o luptă continuă pentru a realiza acest lucru. Din promisiunile sale se pare că acţiunea jocului ne va situa într-un cadru cât se poate de real. Gata cu Liberty City şi Vice City. Vom avea Los Angeles, Chicago, New York, Bucureşti cu suburbiile lor împărţite între bande de „nelegiuiţi". Vom avea un teatru de război urban în care singura lege e cea a pistolului şi şişului în sute de oraşe online… Da, aţi auzit bine, sute de oraşe. Foarte plastic….

Hoţii şi vardiştii

Ca şi în celebrul joc de pe meleagurile noastre, acest MMO va avea două facţiuni distincte, jucabile, Squads şi Gangs. Squads vor fi apărătorii legii, oameni cu resurse serioase reprezentate de arme şi echipamente specifice. Aceştia vor încerca să pună cu botul pe labe Gang-urile. Normal, aceste gang-uri vor avea un domeniu ceva mai larg de activitate decât Squad-urile, în sensul că se va pleca de la simpli desenatori de grafitti şi se va ajunge până la criminali plătiţi. Se pare că jocul va fi pvp pur, în sensul că nu vor exista alte NPC-uri decât cele clasice, adică cei care mor cel mai des – pietoni, vânzători în magazine etc. În rest totul se va baza pe interacţiunea între jucători. Normal, cine a spus că nu poţi fi a „dirty cop"?! Vor exista aşa-zisele zone gri în care poliţiştii şi criminalii se vor putea întâlni la un pahar de vorbă, unde vor putea să facă comerţ între ei şi schimburi de informaţii. Nu ştiu exact în ce măsură va exista lupte între bande, dar cert este că vom avea conceptul de teritorii dominate, de zone dominate de bande diferite. Probabil doamna Hillary o să se oripileze când o să afle că modul în care faci rost de bani în acest joc este spărgând maşini şi furând din buzunarele contribuabililor. Se pare totuşi că nu se va merge până la vânzarea de droguri, deşi cred că în lipsă de idei până la urmă vor implementa şi asta. Ceea ce mi-a atras atenţia în mod special la acest joc este faptul că producătorii susţin că skill-ul jucătorului va fi cel mai important şi că de el va depinde în mod direct, nu indirect ca în majoritatea MMO-urilor, cum vor avansa în nivel. Sunt foarte curios cum vor reuşi să implementeze lucrul acesta dat fiind că e foarte complicat să creşti în nivel jucătorul şi nu personajul său. Oricum, e un mod original de a pune problema şi vom vedea ce iese.

Vrem mai mult

Sincer, am săpat după informaţii despre acest joc până nu am mai putut. Se anunţă extrem de interesant şi atractiv, pe listele unor site-uri de specialitatea figurând ca unul dintre cele mai aşteptate jocuri ale acestui an. Real Time Worlds însă ne ţine în ceaţă în mod cât se poate de premeditat. În contact direct ne-am izbit de „Momentan dorim să ţinem proiectul pentru noi, urmând ca odată ce decidem că e timpul, să vă furnizăm mai multe informaţii". O fi un lucru bun, o fi un lucru rău… nu ştiu. Ce ştiu este că jocul va fi creat pe Unreal Engine 3, aşa că cel puţin grafic promite. Ce mai ştiu este că orice MMO trece printr-o serie de etape de producţie şi nu o dată producătorii pot lua decizia să schimbe radical stilul de gameplay cu amânările de rigoare. Faptul că RTW sunt rezervaţi în oferirea de informaţii exceptând cele generale îmi confirmă oarecum temerea că jocul nu are încă un concept foarte clar, că acesta este realizat din mers. În condiţiile acestea mă aştept ca acest MMO să fie lansat în 2009, ca o dată mai reală, indiferent ce spun producătorii. Dar răbdare avem cât încape şi dacă între timp nu pică vreo Apocalipsă sau studioul Real Time Worlds, vom şi vedea ceva concret.

■ **Locke**

- **Producător** Real Time Worlds
- **Distribuitor** Webzen
- **ON-LINE** www.apb.com
- **Data lansării** 2008



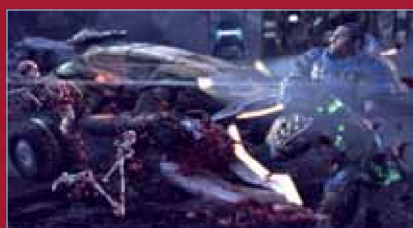
***For those willing to build a mountain of bodies and climb to the top.
In an environment that stuns.
Against an A.I. that kills.
For those willing to stake their lives
in the pursuit of victory...
we salute you.***



Am subliniat în ediția anterioară și sunt nevoit să-mi dau din nou dreptate - anul 2007 a fost anul FPS-urilor, un an cum nu se poate mai bun pentru fanii genului, „sufocat" cu titluri de excepție precum BioShock, Halo 3, Call of Duty 4, Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress 2, Enemy Territory: Quake Wars (căruia regret din suflet că nu i-am acordat atenția cuvenită) și multe altele, mai mult sau mai puțin reușite. Așadar, competiția a fost și rămâne în continuare extrem de acerbă, jucătorii trezindu-se dintr-o dată că a devenit surprinzător de dificil să aleagă din puzderia de FPS-uri care au invadat piața. Cu atât mai mult cu cât sfârșitul anului a marcat lansarea unuia dintre cele mai așteptate FPS-uri din ultimii ani, Unreal Tournament III, una dintre vedetele incontestabile ale genului și un deliciu pentru orice maniac ancorat în multiplayer.

După un excelent Unreal Tournament 2004, cam „colorat" pentru gusturile multor fani ai seriei, am sperat că noul UT se va întoarce la origini, la gameplay-ul rapid din jocul original, la atmosfera sumbră și competiția acerbă, sângeroasă și incredibil de brutală dintre corporațiile care și-au aruncat în arenă cele mai bune echipe de gladiatori ai viitorului. Când așteptarea a luat sfârșit, când Epic Games a lansat versiunea demonstrativă a lui Unreal Tournament III, aproape că am plâns de fericire. M-am simțit ca un copil care după ani de zile își regăsește jucăria preferată într-un colț al grădinii și am vrut să-mi împărtășesc fericirea cu bipezii din redacție, dar n-am avut cu cine. Nu cu adevărat, pentru că nimeni nu știe cât de mult a însemnat și va însemna Unreal Tournament pentru mine, pentru că a existat o vreme în care visam, gândeam și mâncam UT pe pâine. Demo-ul m-a făcut să retrăiesc acele vremuri, amintindu-mi cu nostalgie de anii de glorie ai UT-ului, de un joc care a dat un nou înțeles FPS-ului cu aromă de multiplayer. Iar UTIII este rapid, aparent incontrolabil și deosebit de intens. Noul joc al studiourilor Epic Games, care ne-au delectat de curând cu superbul Gears of War, încearcă să adune laolaltă tot ceea ce a oferit mai bun seria Unreal Tournament de-a lungul



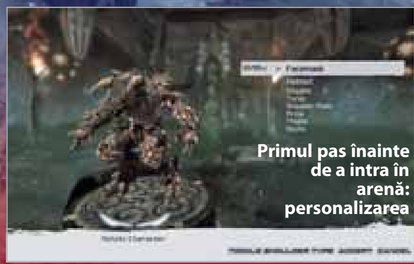




timpului într-un singur joc, cu scopul vădit de a le oferi fanilor şi amatorilor deopotrivă o experienţă de neuitat.

Arene însângerate

UTIII aduce un aer diferit şi nesperat de proaspăt într-o pădure de FPS-uri tactice, remarcându-se cu uşurinţă în mulţime. De cum ai intrat în arenă, eşti prins în vârtej şi abia dacă ai timp să faci o strategie. Pui mâna pe prima armă care îţi este la îndemână, improvizezi, te adaptezi şi te zbaţi să supravieţuieşti. Sau să câştigi. Dacă eşti spulberat, nu-i bai, pentru că nu-ţi fură nimeni cine ştie ce puncte de experienţă şi nu trebuie să aştepţi mult pentru a reveni în luptă, continuitatea acţiunii subliniind una dintre calităţile de necontestat ale seriei, cu care puţine astfel de jocuri se pot lăuda. Este generos cu jucătorii care îi sunt devotaţi, cu cei care exersează şi perseverează constant. Cu toate acestea, elementele de gameplay expuse anterior nu sunt suficiente pentru a face din UTIII un joc cu adevărat deosebit, deoarece designul nivelurilor joacă un rol la fel de important, iar în cazul lui UTIII acesta este absolut fantastic. Zecile de hărţi, inteligent construite şi adesea extraordinar de arătoase din punct de vedere arhitectural, precum şi diversele moduri de joc sunt unice în felul lor, iar armele devastatoare îţi sunt mereu la discreţie, în timp ce vehiculele te aşteaptă parcă nerăbdătoare să dai tonul măcelului. În acelaşi timp, layoutul hărţilor este extrem de bine gândit, astfel încât să nu fii nevoit să cauţi prea mult calea cea mai bună către un obiectiv sau să-ţi descoperi cu greutate prima ţintă. La fel de important, locurile din care un camper ar putea face ravagii, dominând harta, sunt aproape inexistente, un aspect care transformă orice măcel într-o luptă dreaptă, presupunând, bineînţeles, că jucătorii înghesuiţi pe hartă sunt de valoare aproximativ egală.


Primul pas înainte de a intra în arenă: personalizarea


Warfare la maxim


Ce faci când te pierzi cu capul?


Spaţiul în care te aud când ţipi

Improvizezi, te adaptezi şi te zbaţi să supravieţuieşti. Sau să câştigi.

Cafturile sunt mai plăcute ca niciodată, graţie armelor şi vehiculelor demenţiale. Armele sunt identice cu cele din UT2004, cu excepţia puştii cu lunetă care revine în atenţie, însă fiecare dintre ele are un design diferit, iar echilibrul dintre ele a fost



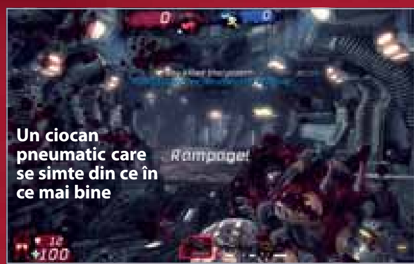
îmbunătăţit. Absolut toate sunt reprezentative pentru Unreal Tournament, au rămas la fel de plăcute la atingere, iar distrugerile pe care le provoacă unele dintre ele sunt de-a dreptul devastatoare. Mai mult ca niciodată însă, unele dintre cele mai importante piese din arsenalul jucătorului sunt vehiculele. De la cele de teren şi până la tripozi giganţi, desprinşi parcă din Războiul Lumilor, oferta este mai bogată şi mai variată ca niciodată, iar manevrarea lor este visceral de distractivă. Nu este singurul joc care ne pune vehicule pe tavă, însă numărul fără precedent al celor prezente în UTIII este de neegalat.

Cu musca pe căciulă

Principala atracţie o constituie, evident, componenta multiplayer, cu moduri clasice de joc precum Death Match şi Capture the Flag (cine ştie, cunoaşte), singurele noutăţi notabile fiind modurile Vehicle CTF, fratele mai mare al modului Capture the Flag, piperat cu vehicule, şi Warfare – rezultatul combinării modurilor de joc Assault şi Onslaught din UT2004, unde două echipe adverse luptă pentru a-şi distruge una alteia sursa principală de energie. Pentru a face asta, trebuie să capturezi o serie de noduri care leagă baza ta principală de cea a adversarului, de energie din ograda adversarului devine o simplă chestiune de timp şi efort armat susţinut. Bineînţeles că echipa adversă încearcă să obţină acelaşi rezultat, motiv pentru care partidele se transformă adesea în încleştări extrem de strategice, având în

Plimbarea şi trosneala cu ajutorul noilor vehicule din parcare sunt o adevărată plăcere...

transportând o sferă energetică cu ajutorul căreia un nod este capturat instantaneu, ocupând unul nerevendicat şi construind apoi un scut protector în jurul acestuia cu ajutorul Link Gun-ului sau distrugând unul aflat în proprietatea echipei adverse pentru a-l cuceri. Odată stabilită legătura, baza inamică devine vulnerabilă, iar distrugerea sursei principale vedere că trebuie să te gândeşti bine care dintre noduri merită apărate cu înverşunare pentru a crea legătura cu baza adversă, pe lângă cele principale existând alte câteva noduri auxiliare, ce oferă resurse suplimentare. Warfare este, aşadar, foarte distractiv, faptul că este atât de diferit de restul modurilor de joc îmbogăţind şi



Un ciocan pneumatic care se simte din ce în ce mai bine



Moartea întreabă de tine!



Flack Cannon vs. Albăstrel

diversificând oferta, care în lipsa unor moduri clasice precum Assault, Bombing Run sau Double Domination, ar fi fost mult mai săracă. Un alt mod de joc reprezentativ pentru UTIII este Duel, o serie interesantă de cafturi unu-la-unu, unde „câştigătorul la masă” rămâne în arenă pentru a înfrunta următorul adversar din listă.

În acelaşi timp, Epic Games a încercat să ne ofere o experienţă single player mai robustă, o noutate pentru serie, condimentând-o cu o poveste dramatică şi secvenţe cinematice a la Gears of War. Dar nu care cumva să aveţi impresia că ar aduce ceva nou sub soare. Dimpotrivă, povestea nu este altceva decât un simplu pretext (unul serios, ce-i drept) menit să ne familiarizeze cu diversele moduri de joc, aruncându-ne în





(Dez)integrare în absolut



Te plimbă, dar se mai şi strică

miezul luptei pentru putere dintre o corporaţie malefică şi rezistenţa organizată de Malcom, un mercenar de care fanii seriei îşi amintesc cu plăcere. Campania solo constă, aşadar, într-o serie de înfruntări cu adversari controlaţi de AI, lungul şir de bătălii familiarizând nou-veniţii cu hărţile şi diversele moduri de joc din UTIII şi cam atât. Camarazii de arme sunt mereu aceiaşi şi răspund unui set de comenzi simple pe câmpul de luptă, în funcţie de strategia pe care o ai în minte. Din nefericire însă, controlul asupra lor nu este prea mare, datorită numărului mic de ordine pe care le poţi striga. În consecinţă, acţiunile lor pot deveni frustrante în modul Warfare, unde aplicarea unui dram de strategie este necesar. Singurele elemente originale cu care se laudă campania solo sunt reprezentate de posibilitatea de a câştiga perk-uri, participând la măceluri opţionale care nu au legătură cu bătăliile ce urmează firul narativ al jocului, şi carduri care îţi oferă un oarecare avantaj în confruntarea următoare. Drept urmare, oricât de interesantă ar părea campania solo pe hârtie, nu cred că există fan al genului sau al seriei care să cumpere jocul pentru a o parcurge. Unreal Tournament înseamnă multiplayer şi numai multiplayer, iar dacă vrem să ne familiarizăm cu modurile de joc, există şi posibilitatea (recomandată) selectării directe a unui mod de joc, a hărţii şi eventual a mutator-ilor care modifică gameplay-ul, a numărului de boţi în compania cărora vrem să ne distrăm, precum şi gradul de dificultate al acestora, iar apoi să începem nerăbdători meciul. Boţii sunt surprinzător de deştepţi, iar dacă le creştem dificultatea, devin deranjant de buni, trimiţându-ne cu un pas mai aproape de groapă de câte ori li se oferă ocazia. Astfel, chiar dacă nu găseşti pe nimeni online cu care să-ţi măsori muşchii, ai toate şansele să te bucuri de experienţa Unreal în orice moment, AI-ul fiind aproape perfect, exact aşa cum te-ai aştepta să fie. Boţii se mişcă inteligent şi real-ist pe hartă, pe orice nivel de dificultate ales, oferind provocări pe măsură.

We need guns. Lots of guns

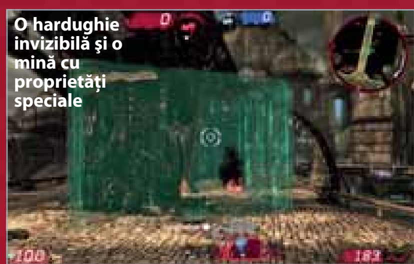
Să-ţi zbori adversarii din şosete în toate direcţiile n-a arătat niciodată atât de bine, vis-ceral şi brutal, iar vehiculele nu fac decât să accentueze proporţiile măcelului. Să luăm, de exemplu, un grup de adversari cocoţaţi pe un deal, bine organizaţi, care ţin la respect juma' de armată. Unul dintre ei mătură harta cu puşca cu lunetă, iar alţii spulberă vehiculele care le intră în vizor folosind o armă ale cărei rachete ghidate pot distruge cu uşurinţă maşinăriile mai puţin blindate – un Longbow Avril. Eliminarea lor este dificilă în condiţiile în care au avantajul înălţimii, însă cu ajutorul vehiculului potrivit şi al unei strategii bine puse la punct, treaba devine surprinzător de uşoară. Se ia Viper-ul, un vehicul extrem de rapid ce se poate ridica la o înălţime apreciabilă, te năpusteşti în direcţia adversarilor, evitând barajul de foc, şi sari în ultima clipă, dar nu înainte de a fi sigur că vehiculul îşi va lovi ţinta. Activezi apoi mecanismul de autodistrugere în timp ce te



Torlan 2, un remake excelent



La mustaţă...



O hardughie invizibilă şi o mină cu proprietăţi speciale



Din dragoste pentru Necris

apropii de sol şi nu-ţi mai rămâne altceva de făcut decât să admiri explozia pe care o declanşează Viper-ul la impact, făcându-ţi adversarii oale şi surcele. Nu contează dacă echipa ta a pierdut partida, iar tu te scalzi în coada clasamentului, pentru că tocmai astfel de momente fac din UTIII o experienţă de neuitat, sursa poveştilor de spus la gura sobei



Dar nici că mă arunc din ea!


Cu ultima lui suflare...

şi cu care te lauzi în fiecare seară înainte de culcare, în faţa oglinzii.

Dar să revenim la vehicule. Cum fiecare şedinţă de Warfare sau Vehicle CTF împarte jucătorii în două echipe, avem de o parte şi de cealaltă a baricadei două facţiuni – Axon (oameni) şi Necris (extratereştri), fiecare cu alaiul de vehicule specific fiecărei rase. Vehiculele sunt bine realizate, iar balansul de putere dintre ele nu înclină prea des în favoarea uneia dintre facţiuni, exceptând Necris, ale cărei maşinării mi s-au părut a fi superioare în multe situaţii, mai versatile şi mai rapide, în timp ce vehiculele Axon (deh, oamenii...) păreau a fi mai lente. Pentru fiecare tip de atac, însă, există şi un contraatac, iar vehiculele specifice fiecărei facţiuni sunt uşor de recunoscut, cele Axon fiind mai familiare – tancuri leneşe, dar puternice, vehicule de teren rapide, dar fragile, şi zburătoare strălucitoare, puţin prea vulnerabile pentru gusturile mele. Interesant este că fiecare tabără se laudă cu câteva vehicule mai speciale, cum ar fi un tun Axon mobil sau o ciudată şi foarte săltăreaţă sferă Necris cu tentacule, însă vehiculele Necris sunt adesea protagonistele principale ale unei victorii sau ale unei înfrângeri, datorită faptului că unele dintre ele sunt pur şi simplu prea puternice. De exemplu, Nightshade-ul, un vehicul invizibil, ideal pentru a mina câmpul de luptă, ce se deplasează cu viteză mică şi este foarte greoi. Contează că se mişcă cu viteza unui melc? Cum naiba, dacă este invizibil! De departe însă, cel mai râvnit şi mai puternic vehicul este Darkwalker-ul, un tripod gigantic ale cărui raze energetice te fac scrum înainte să-ţi dai seama de unde te-a trăsnit. Este o ţintă uşor de nimerit şi greoaie în mişcări, ce trage doar la anumite intervale de timp, însă îţi topeşte atât de repede armura de pe tanc, de zici că n-ai avut-o. Şi totuşi, plimbarea şi trosneala cu ajutorul noilor vehicule din parcare sunt o adevărată plăcere, indiferent dacă o facem din cabina unui Leviathan aproape indestructibil sau de pe „placa de surf" ce scurtează distanţele mari de pe hărţile de Warfare, numai bună să ne remorcăm de un vehicul pentru a le scurta şi mai mult.

Cu armele la purtător situaţia stă mult mai bine, iar pentru maniacii seriei care au pândit jocul strict pentru partidele de DM şi CTF, acestea sunt ingredientul minune care poate da naştere unui veritabil festin distructiv. Flak Cannon-ul este mai impresionant ca niciodată, iar Bio-ul, care te poate îmbrăca instantaneu într-un muc verde, iar după câteva momente te împrăştie pe toţi pereţii, pare mult mai util şi mai distructiv. Modurile de tragere sunt însă aceleaşi, cu menţiunea că o parte dintre arme oferă acum mai multe tipuri de atac, iar Shock Rifle-ul dovedeşte că merită să rămână în continuare una dintre armele preferate ale fanilor. Raza laser pe care o expediază instantaneu este la fel de precisă, iar sfera de energie pe care o trimite în întâmpinarea adversarului explodează la fel de frumos imediat ce i-a fost aplicată o lovitură precisă, formând o gaură neagră ce înghite cu sete rămăşiţele nefericitului, dacă a mai rămas ceva din el. Şi uite aşa aş putea vorbi mult şi bine despre varietatea armelor, care este fantastică, la fel ca întotdeauna, cu atât mai mult cu cât unele dintre armele reprezentative pentru primul UT se întorc triumfal în arenă. Însă fanii s-au convins deja că aşteptările nu le-au fost înşelate (poate cu excepţia pistoalelor :)), Epic Games asigurându-ne pe această cale că patch-urile următoare vor îmbunătăţi şi mai mult experienţa de joc, aşa cum au făcut-o dintotdeauna cu jocurile din serie.

Singura chestie care m-a deranjat cu adevărat a fost simplitatea meniurilor, mai sărace în opţiuni decât cele din UT2004 şi mai puţin intuitive în primă fază, dar mi-a trecut. Şi asta pentru că merită. Pentru că n-ai cum să nu te îndrăgosteşti de comentariile sarcastice, „jignitoare" şi amuzante ale participanţilor la măcel sau de animaţiile pre-scriptate cu ajutorul cărora se maimuţăresc învingătorii şi frustraţii deopotrivă. Unde mai pui că este unul dintre puţinele jocuri care răspunde acţiunilor jucătorului, începând cu „Double Kill!"-ul care te umflă în pene şi terminând cu





Viper. Dodge Viper

„GODLIKE!”-ul pe care îl strigă fioros announcer-ul în clipa în care ai colectat 25 de frag-uri consecutive. Combo-urile, cum ar fi salturile duble în înălţime sau în lateral, sunt din nou nelipsite, iar faptul că power-up-urile (invizibilitate, double damage) pot fi pierdute în favoarea celui care te-a împrăştiat în toate zările face competiţia cu atât mai acerbă.

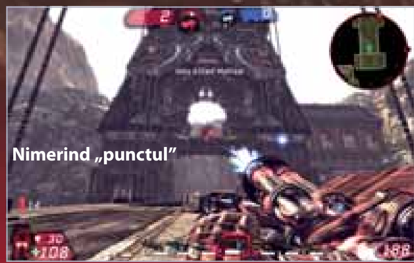
It's Unreal!

Lăsând deoparte efectele speciale pe care le putem stoarce din joc cu ajutorul unei plăci AGEIA PhysX, pentru că nu sunt chiar atât de impresionante şi secătuiesc sistemul de resurse, UTIII este incredibil din punct de vedere artistic, cu texturi extrem de detaliate şi un engine grafic bine optimizat. Unreal Engine 3 dovedeşte astfel că poate fi un motor grafic foarte scalabil, UTIII rulând bine-mersi pe sistemele de acum doi ani de zile, fluid şi



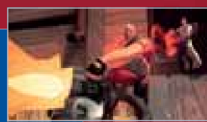
Noduri, noduri şi iar noduri...

cu un frame rate stabil. Atmosfera este mai sumbră decât în UT2004, apropiindu-se de cea din primul UT, ceea ce nu poate decât să mă bucure, armele sunt fioroase, moartea este întotdeauna dureroasă (mai ales din


Nimerind „punctul”

ALTERNATIVĂ

Team Fortress 2



Un joc deosebit, alert, plin de momente amuzante, atrăgător şi în acelaşi timp provocator, care în schimbul unei sume modice oferă o mulţime de satisfacţii.

punct de vedere vizual), iar mediul înconjurător, dominat de conflicte, este foarte credibil - decorurile extraterestre sunt cel puţin bizare şi nu există două niveluri care să semene între ele.

Unreal Tournament III este un joc remarcabil, ce nu dezamăgeşte. Este unic, uşor de abordat, dar dificil de stăpânit, alert şi excitant. Sunt foarte puţine jocurile care oferă un design al nivelurilor de asemenea anvergură şi o atenţie obsedantă pentru detalii.

Pentru fanii seriei şi ai FPS-urilor cu aromă de multiplayer, ba chiar şi pentru cei care îl joacă în compania boţilor, Unreal Tournament III este MULTIPLAYER.

■ **KiMO**



Mineriadă

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Epic Games ▸ **Distribuitor** Midway ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** NVIDIA 6200+ sau ATI Radeon 9600+ ▸ **ON-LINE** www.unrealtournament3.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

9,2



BlackSite Area 51





Alienul, spaima Americii

Cine nu a auzit de Zona 51? Mâna sus! Cum, nu se vede nicio mână ridicată? Măi să fie... unul dintre cel mai bine păstrate secrete ale guvernului american este subiect de bârfă la cafea pentru oricine ştie cum se scrie E.T. Un secret atât de bine păstrat, încât se ştie despre el de prin anii '60 şi în jurul căruia s-au născut atât de multe legende încât niciun american nu se gândeşte că poate totul se desfăşoară într-un cu totul şi cu totul alt loc. Oricum, oficial, Zona 51 este o bază militară aflată undeva în deşertul Nevada şi al cărei scop declarat este cel de a dezvolta şi a cerceta noi tehnologii de zbor. Se pare că datorită muncii depuse de cei cazaţi în acel loc de cult au luat naştere renumitul F-117 şi alte câteva proiecte la fel de secrete. Ceea ce ne interesează pe noi nu sunt însă toate aceste poveşti despre avioane sau alte asemenea prostioare, ci lucrurile ce se întâmplă cu adevărat acolo. Care? Cum care?! Testele pe extratereştri! Aceştia vin în pace şi bucurie în vacanţă pe planeta noastră, iar americanii le strică tot concediul şi îi supun la tot felul de teste, care mai de care mai stupide şi mai dureroase. Cu motivul de a-i proteja de viruşii de pe Pământ, timizii alieni sunt inoculaţi cu tot felul de injecţii ce îi fac să arate hidos, să aibă tulburări de comportament şi să le curgă nasul pe întreg parcursul şederii lor pe planeta albastră. De aia nu îi vedem la noi în staţiuni, cheltuind euro spaţiali pe tricouri cu Dracula sau beneficiind de agro-turismul nostru multi-lateral dezvoltat şi bazat în totalitate pe mămăliguţă cu brânză şi pălincă.

La mexicanul furios



Cu tente de maro

Scenariul din spatele jocului despre care voi binevoi să vă spun câte ceva pe parcursul acestui articol se bazează pe una dintre naţiunile din spaţiul cosmic şi care, supărată (pe bună dreptate) pe tratamentul la care au fost supuşi turiştii de la ei în sejurul de la noi, vine cu jalba în proţap la tribunalul de la Haga. Midway însă nu prea le are cu geografia şi localizează Haga undeva prin Irak, unde americanul trimis să



colonizeze pustiurile de pe acolo şi să eradice populaţia indigenă subdezvoltată dă nas în nas cu nişte extratereştri deloc prietenoşi. Unul dintre soldaţi este chiar lăsat să moară în ghearele acestor urâte creaturi ale Domnului.

Peste ceva vreme se abate urgia şi asupra poporului condus cu atâta mândrie şi inconştienţă de mirobolantul Bush Jr., când o nouă rasă de luptători erupe din deşertul Nevada. O serie de militari americani căzuţi în luptă au fost asimilaţi de extratereştri şi transformaţi în super soldaţi. Aceştia sunt prima linie în lupta cu foştii lor confraţi, ajutaţi evident de o tonă de extratereştri. Nu mică este surpriza eroului principal când dă nas în nas cu fostul său camarad de arme lăsat să crape în beciurile din Irak şi, culmea, află că acesta este şeful cel mare al debarcării extraterestre din America. Şi acum începe bătălia cea mare. Trage în stânga, în dreapta, în sus şi în jos de parcă se sfârşeşte lumea.

O poveste ca multe altele care au fost şi care o să fie, cea din Blacksite: Area 51 nu ne sperie prin originalitate. Ba chiar deloc. Nici un fel de întorsătură în intrigă, nici un fel de răsturnare de situaţie spectaculoasă, nici un fel de idee care să te dea pe spate. Este pur şi simplu un FPS hack&slash în care omori hoarde e monstruleţi fără milă.

Trecând la mediul în care toate aceste întâmplări au loc, pot să vă spun că au un singur numitor comun. Acela nu este nisipul din deşertul Nevada, deşi poate aşa ar fi fost logic, ci fenomenala culoare maro omniprezentă. De necrezut ca în momentul de faţă mai este posibil ca un joc ce rupe placa grafică să arate ca şi cum ar fi jucat pe un monitor monocrom. Când spun că rupe o placă grafică, nu mă refer la fantastice efecte, renderizări fenomenale sau ştiu eu ce beaver realist, ba din contră, jocul arătând ca unul de acum câţiva ani. O mare bilă neagră la capitolul grafică.

Nici din punct de vedere gameplay jocul nu excelează. Liniar până la Dumnezeu şi cu un număr foarte limitat de modele de adversari (pe tot parcursul jocului întâlneşti 6 tipuri de adversari cu totul), Blacksite: Area 51 nu este ceea ce te-ai aştepta de la un pac pac cu extratereştri. Plus că nu este deloc solicitant din punct de vedere al capacităţilor tale de jucător de FPS-uri. Poate unul dintre cele mai uşoare jocuri cu împuşcături de care am avut parte până acum.

Deşi jocul este declarat a fi squad based, rolul echipei conduse de tine nu este unul foarte important, mai ales că nici nu se descurcă prea bine în luptă. Deşi ţi se oferă posibilitatea de a da comenzi echipei (printr-un singur buton), acestea se rezumă la a se muta dintr-o poziţie în alta, de a concentra focul asupra unui singur inamic sau de a deschide uşi. Din nefericire, vei vedea că de fapt la asta se va rezuma tot rolul echipei, deoarece personajul principal este prea dur pentru a-şi deschide singuri uşile. Adică dacă vrei tu să deschizi o uşă, nu poţi... şi că tot vorbeam de sprijinul oferit ţie de echipă, trebuie să vă spun despre momentul în care unul dintre aghiotanţii tăi îţi oferă ajutor dintr-un elicopter. Ei bine, deşi acesta îţi spune unde se află inamicii, tu trebuie îi marchezi manual pentru ca el să se apuce să le dea la oase. Frumos, nu? Pe el îl doare capul dacă se apucă de măcel în momentul în care îi vede.

Cu toate acestea, jocul are şi un punct forte: sunetul. Sunetul armelor, coloana sonoră şi mai ales discuţiile pe care participanţii la trafic le au sunt chiar interesante. O parte genială din acest punct de vedere este discursul oferit de personajul negativ la sfârşitul jocului. De-a dreptul înălţător. Ce este nasol este că deşi au multe de spus, personajelor nu li se mişcă gurile. Ori sunt telepaţi, ori ventriloci. Oricum, bravo lor orice ar fi.





Nişte pui de zmei

Requiem

Dacă aveţi poftă de un pac pac care să nu vă ţină cu sufletul la gură şi pe care să îl puteţi opri liniştiţi când începe Surprize, surprize! vă recomand cu căldură acest joc. Dacă vreţi ceva mai mult, reapucaţi-vă de Bomberman. E mult mai fain.

■ **Koniec**



Ura este mare

Gen FPS ▸ **Titlu** Blacksite: Area 51 ▸ **Producător** Midway Austin ▸ **Distribuitor** Midway ▸ **Procesor** PIV 3 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 256 MB ▸ **ON-LINE** www.blacksitegame.com

Grafică	6
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	6
Storyline	5
Impresie	5

6



Supradoză de clişee

Dacă-ţi plac jocurile de acţiune cu adevărat bune, atunci trebuie să-ţi aminteşti de Painkiller. Numai Dumnezeu ştie cu câtă plăcere am căsăpit gunoaiele lui Scaraoţchi de-a lungul a câteva zeci de ore, ajutat de unul dintre cele mai terapeutice jocuri din toate timpurile. A urmat apoi expansion pack-ul Battle Out of Hell şi confirmarea că Painkiller merită să ocupe un loc între clasicii genului, precum Doom, Wolfenstein şi Serious Sam: The First Encounter. Tristeţea, frustrarea şi deznădejdea sunt date uitarii aproape instantaneu odată ce ai pătruns în lumea bolnavă, înfiorătoare şi terifiant de amuzantă din Painkiller – iadul, aşa cum nu l-ai mai văzut niciodată. Mai rar un joc în care momentele de spaimă sunt asortate cu situaţii amuzante, ce te îndeamnă să mergi mai departe şi să te apropii din ce în ce mai mult, ca atras de un magnet, de culcuşul Satanei. N-o să uit în vecii vecilor orfelinatul prin care m-au fugărit copii arzând asemenea unor torţe vii şi fiorii care m-au trecut pe şira spinării când am dat nas în nas cu o fetiţă al cărei urlet aproape că m-a ţintuit în scaun. Parcă o văd alergând spre mine, căutând să mă îmbrăţişeze, ca şi cum în braţele mele ar fi găsit salvarea din focurile iadului. Ţipă îngrozitor, se aprinde instantaneu şi îmi sare în braţe, iar eu mă fac ghem şi scot arma… Apoi, scap din orfelinatul groazei şi fac cunoştinţă cu nişte clovni isterici care aruncă după mine cu petarde „incendiare". Ai naibii circari… să tot „râzi", nu alta.

Continuarea aventurilor din Painkiller: Battle Out of Hell s-a lăsat şi se lasă în continuare aşteptată, însă o mână de modder-i isteţi şi puţin scrântiţi (în sensul bun al cuvântului) s-au gândit că n-ar strica să ne surprindă cu o conversie single player pentru Painkiller, îndulcindu-ne aşteptarea. Încet, dar sigur, Painkiller: Overdose a început să prindă contur, transformându-se în cele din urmă într-un joc de sine stătător, care încearcă să ghicească reţeta pe care a prescris-o Pinkiller şi expansion pack-ul Battle Out of Hell - acţiune dementă cu efecte terapeutice, o avalanşă de împieliţaţi ţăcăniţi, multiplayer alert şi decoruri apocaliptice absolut superbe. La urma urmei, încercarea moarte n-are.

Sau are?

În Overdose eşti Belilal, bastardul născut din dragostea dintre un înger şi un demon, iar introducerea - un monolog siropos lung de câteva minute, arată cât de furios este Belilal, închis de mii de ani într-o cuşcă. Dar când Daniel, eroul din jocul original, îl învinge pe Lucifer, lui Belilal i se oferă şansa evadării, de care profită fără a sta prea mult pe gânduri şi se apucă de curăţenie. Demoni după demoni îi cad spulberaţi la picioare, iar când termină cu ei, se ia la trântă cu ninjalăi, schelete ambulante, scorpioni şi mumii.

Locaţiile, ca şi inamicii, sunt variate, dar lipsite de sens, iar armele funcţionează la fel


Ninja power!


E timpul să redecorăm


Multiplayer-ul, un caz fericit


Zi-le, Guţă!


Paingii mă-nconjoară...



ca în Painkiller, de parcă numai skin-urile de pe ele au fost schimbate. Până şi sistemul de salvare este acelaşi, atingerea unui check-point răsplătindu-te cu o porţie consistentă de sănătate, în vreme ce valurile de căpiaţi posedaţi atacă neîncetat. Apoi, în urma îndeplinirii unui obiectiv specific nivelului din care tocmai ai scăpat cu viaţă, eşti răsplătit (din nou) cu o carte de tarot, una dintre puţinele motivaţii care te îndeamnă să joci pentru a doua oară acelaşi nivel. Întregul joc îţi aruncă în întâmpinare peste 40 de tipuri de inamici, care de fapt sunt doar patru – lichelele care vor să-ţi dea cu capu-n gură, drăcoveniile care dau cu bâta, lighioanele care te „scuipă" de la distanţă şi mastodonţii care pică ca muştele după câteva boabe. Inamicii nu se ascund, nu folosesc tractici evazive şi nu te înjură de mamă, însă nici în Painkiller nu le-am cerut asta. Şi totuşi, jucându-l, ai senzaţia că Overdose este versiunea fără vlagă a lui Pain-


Deşert. Mult deşert

killer, lista neajunsurilor fiind dominată de lipsa de originalitate a armelor, acţiunea previzibilă şi repetitivă, dar şi de replicile plictisitoare ale lui Belilal. La urma urmei, Painkiller: Overdose nu are pretenţia să fie considerat ceva mai mult decât un FPS fără minte, care urmează o reţetă veche de când lumea genului, însă timpii de încărcare exasperant de mari sunt mai păcătoşi decât însăşi păcatul carnal din care s-a născut Belilal. Sunt lungi, mult prea lungi pentru ceea ce oferă din punct de vedere grafic, şi nu pentru că l-aş fi jucat pe un sistem resuscitat din epoca de piatră a FPS-urilor. Şi mai surprinzător este că Overdose mi s-a părut a fi mai puţin alert decât originalul, deşi este un joc antrenant în care ai şansa să mori destul de des, indiferent de nivelul de dificultate ales. Problema cea mai mare este că de câte ori mori, trebuie să aştepţi aproximativ un minut pentru a reveni înapoi în joc.

ALTERNATIVĂ

Painkiller: Black Edition

Nu unul, ci două jocuri excelente în acelaşi pachet – Painkiller şi expansion pack-ul Battle out of Hell, pe care LEVEL vi le-a oferit în versiune completă luna trecută.




Ridică-te şi umblă!

Citeşte şi arde!

În lipsa timpilor de încărcare stresanţi, Painkiller: Overdose ar fi putut fi un joc tolerabil, însă mă îndoiesc că o avalanşă de mortăciuni lipsite de personalitate ar putea trezi interesul cuiva. Overdose încearcă, dar nu reuşeşte să egaleze performanţele originalului, gameplay-ul fiind mult mai puţin sofisticat, motiv pentru care cele 8 ore de joc le putem epuiza într-un mod mult mai plăcut în compania unor lăzi cu bere. Berea o dau eu.

■ **KiMO**

Gen FPS **Producător** Mindware **Distribuitor** DreamCatcher Interactive / JoWood **Procesor** PIII 1.5 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB **ON-LINE** www.projectoverdose.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	5
Impresie	6

6,3


Mumii de pus pe gard



RACE 07™
- The Official WTCC Game

Eşti destul de tare?

Băieţii de la SimBin ţin să ne demonstreze încă o dată că ei fac cele mai tari simulatoare auto. Race 07, urmaşul lui GT Legends şi GTR2, este simulatorul auto despre care se poate spune că pune punctul pe i şi relansează genul. Deşi a trecut ceva vreme între lansarea jocului şi momentul în care acest articol a fost scris, acest lucru nu se datorează ignorării sale, ci pur şi simplu nu am putut să îi acordăm timpul şi atenţia necesară unui joc de un asemenea calibru. Lunile anterioare au fost pline de lansări ale unor jocuri înaintea cărora hype-ul atinsese nişte cote fenomenale şi pe care nu le puteam lăsa deoparte fără a risca să fim omorâţi cu pietre. Iar apoi au venit sărbătorile...

Dar acum gata, distracţia s-a terminat, porcii anihilaţi cu totul, iar ce a mai rămas din ei este înghesuit în propriile maţe. Încă plutind în aburii alcoolului generat de abundenţa sărbătorilor şi alimentat de abstinenţa ce ne-a caracterizat în decursul anului, am preferat să nu sărim direct la volanul autoturismului proprietate personală, ci în unele mai frumos colorate şi mai vânjoase, cum sunt cele din Race 07, evident.

SimBin, Badabing

Ca în orice simulator auto ce se respectă, jocul nu urmează un fir epic, nu trebuie să fie susţinut de o poveste siropoasă despre fermecătorul sudist, frumoasa jună şi new yorkezul lipsit de scrupule. Primul joc Race scos de SimBin, care nu a fost un succes răsunător, se învârtea doar în jurul curselor anoste din campionatul contemporan al maşinilor touring. Race 07 însă iese din corsetul ce nu îl lăsa să respire cum trebuie şi scoate la iveală o serie de alte tipuri de campionate, mai speciale şi mai spectaculoase. Astfel jocul este împrospătat de prezenţa maşinilor de Formula 3000, bijuteriile pe roţi din cupa Caterham, a super maşinilor de curse din Cupa Radical sau chiar un campionat dedicat fanilor, nu puţini, de Mini-uri. Şi nu se opreşte aici, pe lângă aceste campionate mai sunt prezente şi WTCC-ul din sezonul trecut şi, pentru melancolici, cel din 1987. Astfel că dacă ai chef la un moment dat să schimbi peisajul, maşina sau chiar mileniul, tot ce trebuie să faci este să alegi ce ţi se potriveşte mai bine la momentul respectiv.

Pe lângă modul de joc clasic oferit de campionatele implicite, fiecare jucător îşi poate crea propriul său campionat, cu traseele alese de el, cu numărul de lap-uri dorite şi cu setări pentru modul în care maşina sa şi a celorlalţi participanţi la trafic se va purta pe *strasse*.

De departe punctul forte al jocului este modul în care maşina reacţionează la stimuli exteriori, fie că este vorba despre o denivelare, o baltă, un zid sau o altă maşină din trafic. SimBin s-a dat peste cap pentru a stoarce motorul folosit de ei şi de ultima picătură de realism. Maşina se va comporta pe traseu ca Dacia amărâtă cu care ai făcut trei drumuri în viteză până la mare anul trecut. Nu ai grijă de ea, nu are grijă de tine. Deşi se poate juca ajutat de o grămadă de ustensile ajutătoare ca traction control, stability help şi controlul damage-ului sau al stricăciunilor aleatorii ale sistemelor maşinii, Race 07 nu este un joc pe care oricine îl poate juca cu uşurinţă. Este clar destinat celor cu nervi tari, cunoştinţe bune de mecanică şi, mai ales, maniacilor.

După cum probabil v-aţi dat seama din restul articolelor despre jocurile cu maşini, sunt un mare fan al tweaking-ului performanţelor vehiculului. Jocul ce îmi permite să fac acest lucru cu succes este unul ce primeşte din prima o bilă albă din partea mea. Cu cât sunt mai multe setări, cu atât mai bine. Ei bine, Race 07 m-a mulţumit pe deplin. Sistemul de modificare al performanţelor maşinii este foarte-foarte asemănător cu cel din anticul Grand Prix 2, joc de referinţă pentru jucătorii de simulatoare. De altfel şi sistemul de modificare al acestor unelte ajutătoare despre care am vorbit mai sus este la fel ca în GP2. F-key-urile le vor putea activa sau dezactiva după dorinţa jucătorului. Mai-mai că ai senzaţia că Geoff Crammond (lead designerul seriei GP) şi-a băgat un pic coada prin studiourile SimBin.

Că tot suntem la capitolul tweaking, veţi vedea că nu prea aveţi mari şanse în faţa AI-ului dacă nu umblaţi sub capotă. Mai ales dacă jucaţi campionatele predefinite, ce au un număr imens de ture şi un AI deştept şi sinucigaş. Deşi te fereşti să dai cu maşina de



TipTop, MINI-Top



Car setup. Pentru roţile din faţă

pereţi sau de adversari, căci fiecare lovitură contează, vei vedea că ei nu se jenează deloc să îşi facă loc în faţă trecând prin tine. Aşa că va trebui să te foloseşti de toate atuurile posibile pentru a te distanţa de ei sau a-i putea ajunge din urmă dacă este cazul. Legat de AI, trebuie să spun că mă declar surprins de viteza de reacţie şi de modul în care lucrează. Nu sunt doar nişte maşini legate între ele cu aţă, mergând pe trasa ideală. Se află într-o luptă continuă şi acerbă pentru locurile fruntaşe şi nu se dau în lături de la nimic. Nu de puţine ori, vei fi oprit din fuga spre linia de finiş de un steag galben deoarece în nu ştiu ce zonă a traseului nişte zevzeci s-au făcut praf. Interesant şi deloc plictisitor, AI-ul face alergătura o plăcere şi o provocare de zile mari.



Nişte maşini extraordinare

Cam urât

Singurul lucru la care jocul nu se ridică la înălţimea aşteptărilor mele este grafica. Motorul grafic este un pic cam prăfuit şi acest lucru se vede imediat. Deşi modelele maşinilor, stricăciunile de pe caroserie sau toate desenele de pe ele sunt renderizate magnific, sărăcia de pe marginea drumului te cam deprimă. Prea puţină vegetaţie, culorile un pic exagerate şi, mai ales, lipsa personalului de la standuri sau din tribune te fac să te simţi într-o lume complet mecanizată, fără niciun pic de căldură umană. Eh, exagerez un pic, dar lipsa peisajului conferă o notă destul de sărăcăcioasă imaginii de ansamblu. Se simte clar necesitatea unui nou engine grafic, reîmprospătarea acestuia nereuşind să ridice ştacheta destul.

Şi totuşi, SimBin reuşeşte să compenseze calitatea îndoielnică a graficii printr-un sunet de zile mari. Motorul, trosnetele, scrâşnetele şi orice scârţâit sunt cât se poate de reale. Dacă eşti atent, poţi să auzi cum maşinile de lângă tine schimbă vitezele, derapează, intră în frână de motor sau îşi sparg un far. Atenţia pentru aceste detalii sonore m-a frapat deoarece nu multe sunt jocurile cu maşini la care se dă atenţie şi altor maşini decât a ta.

Nu vrem Steam!

Ca orice joc ce se respectă, Race 07 se bucură şi de un multiplayer de zile mari. Cursele cu prietenii sunt pline de farmec. Dar un farmec umbrit de faptul că, din nefericire, pentru a putea te putea juca online, trebuie să ai sau să îţi faci un cont pe Steam. Iar eu nu sunt de acord cu folosirea unui software terţ pentru a mă juca ceva pe care am dat deja o dată bani. Prin Steam jocul se va patch-ui şi valida, dar acest lucru poate fi evitat dacă nu vrei să te joci online, instalând Race 07 în varianta offline. Nu este cea mai fericită soluţie, dar la noi la ţară merge.

■ **Koniec**

Gen Sim auto **Producător** SimBin **Distribuitor** SimBin/Valve (Steam) **Procesor** PIV 1.7 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB **ON-LINE** www.racegame.org

Grafică	7
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	9

8,2





Pe după blocurile gri...



2007 a fost destul de productiv în materie de strategii, în sensul că nu aş putea spune că le-am dus lipsa. Am avut Supreme Commander, Tiberium Wars şi, într-un final fericit, World in Conflict. Normal, nu se poate spune că am avut ceva original, deoarece în acest grup de jocuri nu se mai pot face prea multe. Fiecare joc, exceptând Tiberium Wars, a adus câte ceva care să ne facă să zicem că oamenii aceia şi-au dat interesul să ne uimească. Dar până la urmă niciunul nu m-a ţinut mai mult de câteva ore în faţa lui. Normal, nici în cazul lui Universe at War nu putem să ne avântăm şi să spunem că „Poate cine ştie" pentru că pur şi simplu nu se poate mai mult. A fost atinsă limita.

Salvatorii ceriului

În ceea ce priveşte storyline-ul, anul este nesemnificativ, iar teatrul operaţiunilor este în aceeaşi ţară, care, apropo, este acum în pragul unei recesiuni economice. Aici a venit în fine The Independence Day, când lucrurile merg prost, iar eroismul american specific este tocat bucăţele şi aruncat claie peste grămadă în gropile comune. Nimic nu-i mai scapă pe oameni de noua rasă care a coborât de sus, din ceriuri, şi exact cum spune Apocalipsa, a spart cheful. Hierarchy li se spune extratereştrilor, au clădiri cu picioare, sunt roşii şi negri şi dau cu lasere. În numai câteva zile de vizită aeriană, nu a mai rămas decât un erou american pe care trebuie să-l ţii în viaţă altfel pierzi misiunea. Iar scena în care este distrusă Casa Albă e demnă de pus în topul scenelor cu distrugerea Casei Albe. Noroc că, în ultima clipă înainte de nu ştim ce exact, pentru că nu prea mai avea la ce să folosească clipa aia, pac, dintr-un vortex apare un înger din metal cu o puşcă mare cât WTC-ul şi începe să macine la Hierarchy ca la ştiuleţi. Da, domnilor, salvarea vine din ceruri, aşa că degeaba priviţi înainte. Mai bine priviţi în sus. Nu mai zic mai multe că mai târziu anumiţi indivizi cu temperament reprobabil vor sări gardul la mine în grădiniţă şi vor ţipa că scriu spoiler-e.



Așa vin ei de obicei…



Ho, ușor, că-mi spargi farurile!

Campania agricolă

De când eram mic copil, am observat o asemănare ridicolă între un RTS clasic și o campanie agricolă. Inițial un forum superior



îți fixează obiectivele pentru „Misionalul" în cauză. Mai departe, te apuci și pui proletarul la muncă ca să producă uzine și centre de propagandă. Mai departe, se fabrică tractoarele, cabinele pentru ele, secerătoarele și treierătoarele agricole. Trebuie să ai grijă la hoți că fură motorină din rezervoare, piese, baloți de paie, sisteme de irigații și, nu în ultimul rând, îndeamnă personalul calificat spre birt. Dacă AI-ul e slab de înger, situația e deja exagerat de similară cu viața de zi cu zi. După ce ai cultivat ogorul cu sămânța conflictului, aștepți o perioadă de timp până când minerii scot cărbuni și petrol, alimentezi utilajele și pleci la recoltat. Evident, în frunte cu inginerul șef, eroul revoluției. Ceea ce e fain în Universe at War este faptul că, în loc de utilaje, ai roboți și/sau clădiri de-a dreptul, Pășitori (nu prășitori) și, nu în ultimul rând, eroi, alții decât cei ai revoluției. Dai cu lasere și cu energii negative și pozitive. Ceea ce este ciudat e că, deși ai o tonă de posibilități, ca de exemplu să pui halatele albe cu ochelari la lucru pentru a descoperi costume mai bune, respectiv utilaje mai performante, acestea lipsesc în campanie. Sunt prezente doar în modul skirmish, asemănător cu Risk-ul contemporan. Dar o să revenim la asta mai târziu, într-un alt articol. Urmărind această mostră bună de campanie clasică, ne dăm brusc seama că am mai jucat-o undeva, mai exact prin vreo 10-15 jocuri de același gen. Nu zic că e rău, nu zic că e bine... zic pentru că nu-mi convine. Mă simt folosit… ca o cizmă de exemplu, însă nu voi intra în amănunte din lipsă de miros.

Energii negative…

… curg din sufletele voastre și se scurg în șiroaie invizibile spre diafragma mea, de unde se transformă în sughițuri. Le accept, le primesc și le transform în dureri ale altor zone. Dar tot nu voi intra în amănunte despre energiile lor și cum se materializează ele în unități ale sfintei ciomăgeli. Pentru că Ei, Petroglyph, cei care mă fac să scriu acum, au avut idei bune. Le-au așezat la locul lor stabilit de generații de predecesori, le-au pus pe toate X-urile directe, de la 9 până la 10, păcat că singura diferență este legată de framerate și nu de calitate. Încă un pumn în gură Celebrei Companii Miniere pentru că i-a dat lui 10 ceea ce era oricum al lui 9. Cum spunea un bun prieten de-al meu convertit la Naturalism, Rahat cu Apă Rece. Dar no, ne ținem de nas și… nu mai continui din lipsă de bun gust. Și cu Masari și Novis, mergem înainte spre victoria supremă într-un cadru frumos și promițător. Creația unităților a dus la imperfecțiuni care, slavă Domnului, nu sunt vizibile. Știi că există, dar nu le vezi. Precum apa din plămâni sau alcoolul din bere. Îngeri, demoni și muritori, toți la rând sunt atât de frumoși că uiți să mai joci. Și se mișcă bine, în general acolo unde îi îndemni. Numai că no, nu îi poți cere AI-ului ce e al programatorului, așa că cei enumerați mai sus o iau razna din când în când, dovedind unele defecte evidente în simțul orientării. Și pac, i-am mai luat un punct. Într-o eră a GPS-urilor, zeii aceștia și-au pierdut sensul... În continuare vom lua o pauză.

Pauză

Ne-am odihnit, așa că revenim în persoana mea spunând, așa cum ne-a obișnuit televiziunea, că a venit vremea



Scoate repede cârnații ăia!



Freeze!!!

genericului de sfârșit. Am plâns, am râs și am luat prima decizie care mi-a venit la îndemână. Merită exact în aceeași măsură în care nu merită. Dacă vă dați cu Universe at War online, este superb. Dacă vă dați cu el în singurătate, o să stați exact atât timp prinși acolo cât stați și pentru alte nevoi în alte părți ale casei și nu numai. Nu pot spune că nu mi-a picat bine. Exact ca un pahar de apă. Îți astâmpără setea și gata. Nu e ca alte băuturi, mult mai bune, care îți fac sete în continuare. Că tot am zis că trebuie să ne oprim aici, o și facem ca să nu părem neserioși, precum și din lipsă de entuziasm.

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Petroglyph ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 – 345.55.05 ▸ **Procesor** 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.sega.com/universeatwar/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	7

7,6

Tony Hawk's American Wasteland

Spaima pe rotile

Tânărul din ziua de azi nu vrea să mai stea în casă. Nu mai vrea să citească comentarii literare pentru cărţi scrise când avea ursul coadă sau să se uite la televizorul ce îi prezintă doar realizările marelui baci Becali. Şi bine face. Mai bine citeşte direct cartea şi lasă deoparte comentariul şi închide televizorul când pe sticlă Războinicul Luminii face jurnaliştii să cânte colinde pentru 100 de oiro de căciulă. Aşa că îşi pune şapca *jmekereşte* pe o parte, îşi leagă lanţul de la bicicletă de portofel şi de o gaică a pantalonilor şi pleacă în lume cu o pereche de cotiere şi un skate-board desenat cu markerul. Nu face burtă de la lipsa de mişcare, nu face hemoroizi de la jucat prea mult WoW şi e mai bătut de soare decât John Wayne. Iar dacă nu are cine să îl înveţe mişcări noi, nicio problemă... Are un frate mai mic care se joacă Tony Hawk's American Wasteland şi care îi explică cele mai noi mişcări de pe Coasta de Vest.

Afirmarea unei vedete

Ajuns deja la al şaptelea titlu al seriei, Tony Hawk's American Wasteland vine cu o nouă abordare, ce ar trebui să ne facă să ne sară inima în piept. Ieşind din şablonul promovat de cele şase titluri mai vechi, aventurile pe care le ai în pielea unui tânăr non-conformist sunt toate într-un univers fără bariere şi fără timpi de încărcare. Cum adică? Fii pe fază şi citeşte în continuare.

Intrat în pielea unui tânăr din provincie care se crede mare skateboarder, fugi de acasă spre mirajul faimei ce te aşteaptă în Los Angeles. Odată ajuns acolo, îţi dai seama că nu este chiar aşa de uşor şi, la sfaturile unei fetişcane focoase, te pui pe furat meserie de la ăia mai mari. Din nefericire, întregul joc pare a fi o uriaşă primă misiune de training, în care chiar înainte de a bate bossul final (vorba vine) mai vine un homeless care te mai învaţă o mişcare nouă.

Situată într-o locaţie ce este mai mare decât ceea ce am văzut în Tony Hawk's 1 şi 2 la un loc, acţiunea din Tony Hawk's American Wasteland este una continuă şi dementă. Datorită unor compromisuri la capitolul grafic, jocul nu are timpi de încărcare. Doar la intrarea într-o zonă nouă poate că jocul se va agăţa preţ de o secundă, două, pentru a-ţi da de înţeles că de aici încolo nu mai vezi nicio persoană cunoscută.

Pe lângă deja obişnuitele scheme cu skateboard-ul, eroul nostru mai are ocazia de a se da şi pe o bicicletă tare de tot, cu care va putea face tot felul de cascadorii care mai de care mai ameţitoare. Deşi întregul joc se poate termina fără a te sui pe ţoaclă, este mare păcat să treci pe lângă micile misiuni ce apar din când în când şi să nu te opreşti. Tony Hawk's American Wasteland este destul de plictisitor doar pe placă, aşa că introducerea bicicletei a fost o idee bună.

În rest, jocul este ceea ce ne aşteptam să fie. Cu o portare nu prea grozavă de pe con-sole, de o calitate grafică destul de îndoielni-că, poate chiar sub nivelul predecesorului său şi cu o poveste destul de ambiguă, jocul nu este ceea ce ai vrea de la un arcade de calitate. Din nefericire, seria Tony Hawk's scade în fiecare an în calitate şi tot primele două jocuri ale seriei au rămas cele mai bune.

Peace out!

■ **Koniec**

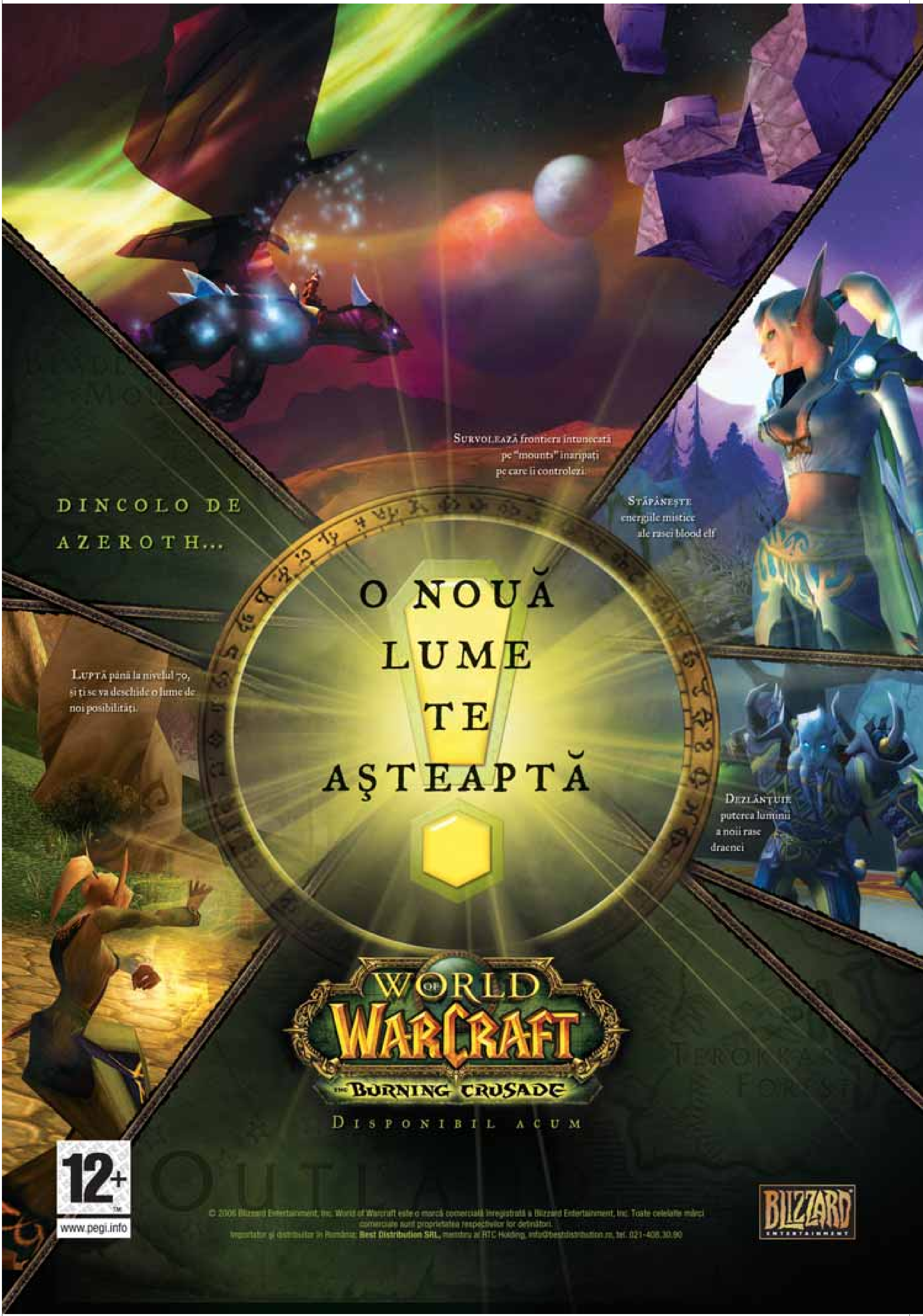
Gen Arcade **Producător** Neversoft/Aspyr
Distribuitor Activision **Ofertant** www.gameshop.ro **Procesor** PIV 1,2 GHz
Memorie 256 MB RAM **Accelerare** 3D 64 MB
ON-LINE www.th-american-wasteland.com

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	7

6,6





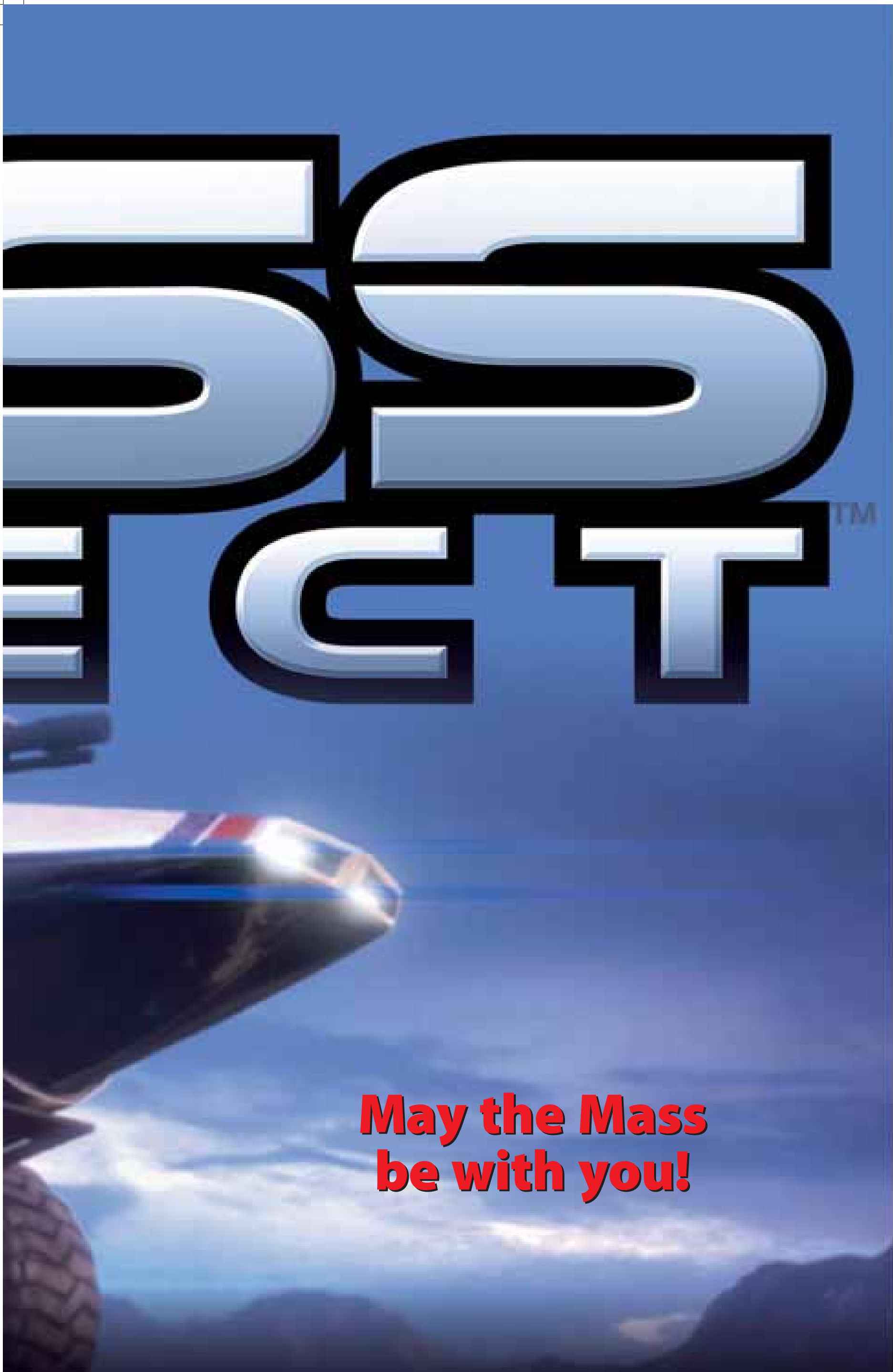

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripaţi
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
STĂPÂNEŞTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
şi ţi se va deschide o lume de
noi posibilităţi.
DEZLĂNŢUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT



Multe lacrimi au curs şi mulţi dumnezei au zburat pe lângă urechile celor de la Bioware când aceştia s-au hotărât să lase baltă Faerunul şi să-şi încerce norocul în ţara lui Xbox Vodă cu un RPG nou-nouţ. Canadienii, oameni cu scaun la cap, au dovedit comunităţii că au rămas aceiaşi indivizi talentaţi care ne-au dăruit unele dintre cele mai bune CRPG-uri D&D. Încurajaţi de succesul KotOR-ului, „canadezii" au lăsat deoparte fantasy-ul şi s-au înhămat din nou la un RPG science fiction „de consolă". De data aceasta, Bioware a renunţat să-i dea Lucas-ului ce-i al Lucas-ului (adică un nou KotOR), a ignorat cu încăpăţânare greii sci-fi-ului şi a scos de la naftalină (sunt sigur că zăcea acolo de mai mult timp decât vor ei să recunoască) un setting nou-nouţ. Comunicatele de presă au început să curgă, lauda de sine a atins proporţii epice, dar într-un final Bioware a reuşit din nou să ne lase cu gurile căscate în faţa unui RPG „futurist" de toată frumuseţea cum probabil nu s-a mai făcut de la Albion încoace.

Ca la turnul Babel, acolo şi Shepard

Omenirea, curioasă şi plimbăreaţă cum o ştim, sătulă de atâta pământ şi apă, a luat la puricat spaţiul cosmic. În 2148, obosiţi de atâta umblet, excursioniştii intergalactici au făcut un mic popas pe Marte unde, surpriză, s-au împiedicat de o construcţie de origină extraterestră. La o analiză mai amănunţită, coliba unchiului E.T. s-a dovedi a fi un buncăr al rasei Prothean, o civilizaţie deosebit de avansată care a dispărut în condiţii misterioase cu aproximativ cincizeci de milenii înainte ca primul om să-şi zvânte în bătaie vecinul de peşteră pentru un caltaboş de mamut. Buncărul, burduşit cu informaţii şi tehnologii protheane (sau protheene, ale naibii nume), a fost pasat oamenilor de ştiinţă (probabil sovietici) ale căror descoperiri au propulsat instant omenirea pe noi culmi ale progresului şi le-au permis pământenilor să cerceteze sistemul solar mai cu spor. Dar când dă, Dumnezeu nu dă cu linguriţa. În 2156, omenirea dă nas în nas cu un Mass Relay, o relicvă a civilizaţiei protheane care permite



May the Mass be with you!









deplasarea aproape instantanee pe distanţe impresionante. Problema distanţei fiind rezolvată, omenirea colindă galaxia în lung şi'n lat colonizând din ce în ce mai multe planete.

Cuprinsă de un avânt explorator-muncitoresc ieşit din comun, în 2157 omenirea cea sprinţară încalcă pe neştiute graniţele Imperiului Turian, o rasă războinică despre care aflaţi din manual că este sectoristul galaxiei şi braţul de fier al unei alianţe intergalactice respectată şi temută de (aproape) toate rasele inteligente care îşi duc traiul în Calea Lactee. Turienii, înfuriaţi peste măsură de îndrăzneala sapienşilor, îşi mobilizează flota cu gând să trimită omenirea să joace golf cu trilobiţii. Din fericire pentru viitorul rasei Homo Sapiens, Consiliul Galactic intervine în favoarea oamenilor înainte ca situaţia să capete o tentă deosebit de maronie pentru primatele călătoare prin spaţiu. Ca o paranteză lămuritoare, Consiliul Galactic este materia cenuşie din spatele unei numeroase comunităţi intergalactice şi îşi are sediul pe Citadelă, o structură impresionată ca dimensiuni şi scop, şi ea lăsată moştenire de Marii Absenţi, Protheans. Scăpaţi ca prin urechile acului de la extincţie, oamenii îşi văd nestingheriţi de treabă şi, în câtiva ani (manualul spune opt), reuşesc să intre în graţiile Consiliului şi obţin o ambasadă pe Citadelă, favoare care nu este văzută cu ochi buni de către cei mai puţin norocoşi. Politică, politică şi iar politică. Dacă vă hotărâţi să vă izolaţi de lume în compania lui Mass Effect, pregătiţi-vă stomacele pentru o porţie serioasă de politică interplanetară condimentată din plin cu profeţii apocaliptice, decizii morale dificile, dezamăgiri şi, după bunul obicei „moştenit" de la Baldur's Gate, mini-poveşti de mini-iubire.

Meseria e brăţară de aur

După cum puteţi vedea, situaţia este deosebit de roz pentru umanitate, dar tinde să capete un miros neplăcut pentru individ, adică în cazul nostru pentru comandantul – sau „comandanta" – Shepard (that means YOU, buddy!), personaj pe care îl vom



controla pe tot parcursul jocului. Ați putea să comentați că un personaj „predefinit" nu prea dă bine într-un RPG. De fapt nu, n-ați putea, pentru că The Witcher tocmai v-a dovedit contrariul. Totuşi, ca să vă mai liniştesc, doar numele este bătut în cuie. Restul, de la aspectul exterior până la „matricea interioară" se poate modifica. Există, bineînţeles şi opţiunea de a porni la drum cu un personaj predefinit (un fel de quick-start mai elegant), dar nu ea ne interesează. Deci, înainte să fim aruncaţi în Galaxie, va trebui să-l „ferchezuim" puţin pe soldăţelul Shepard. Sărim peste opţiunile (sunt destule pentru toţi, atât trebuie să ştiţi) legate de „figura" comandantului şi trecem la alegerile care vor afecta direct şi indirect stilul de joc. Cea mai importantă dintre ele este „meseria". Avem de ales între trei clase pure (Soldier, Engineer, Adept) şi trei hibride (Infiltrator, Vanguard şi Sentinel). Clasele (alături de clasicul „potenţiometru") au, printre altele, şi rolul de a stabili dificultatea jocului. De exemplu, un soldat, axat pe lupta ciobănească, va fi uşor „de jucat" şi vă va duce la final fără prea mari dificultăţi. Restul (în special Infiltratorii şi Adepţii) sunt altă mâncare de peşte. Sunt mai subtili, mai dificil de „mânuit" şi nu v-aş recomanda să vă atingeţi de ei decât atunci când credeţi că stăpâniţi destul de bine mecanica jocului şi sunteţi în stare să faceţi faţă provocării.

Pentru a stabili „bagajul moral" al personajului (care va influenţa mai mult sau mai puţin reacţiile şi replicile NPC-urilor), tot la început va trebui să ne alegem un profil psihologic – Sole Survivor, Ruthless sau War Hero – şi un background personal (Earthborn, Spacer sau Colonist). Din nou, fac o paranteză pentru a vă vorbi puţin despre sistemul moral adoptat de Bioware în Mass Effect. În linii mari, e o combinaţie între sistemul Light/Dark din KotOR şi filosofiile Open Palm şi Closed Fist din Jade Empire. În Mass Effect avem sistemul Paragon/Renegade. Un adevărat Paragon va găsi timp şi resurse pentru a sări în ajutorul oricui are nevoie de el, în timp ce Renegade-ul va îndeplini un obiectiv prin orice mijloace posibile şi va face ce crede el că este bine chiar dacă asta înseamnă să calce pe munţi de cadavre. În funcţie de profilul şi backgroundul ales, vom primi câte două puncte la Paragon sau Renegade şi vom căpăta acces la unul dintre cele două skill-uri conversaţionale (Charm pentru Paragon şi Intimidate pentru Renegade).

Geth over here!!!!

Când sunteţi mulţumiţi de alter-ego-ul virtual, o simplă apăsare de buton vă lansează în cea mai mare aventură a vieţii voastre. Nu pare aşa la început, dar, dacă ţineţi minte, nici beciurile lui Irenicus nu prevesteau ce vă aşteaptă în Baldur's Gate 2. Primele şapte sau opt ore au rolul de a vă familiariza puţin cu Mass Effect-ul. Rezolvaţi quest-uri într-o manieră oarecum liniară, mai trageţi un foc de nervi că nu vă atacă nimeni, mai schimbaţi o bârfă cu ambasadorii din Citadelă, aflaţi că o şleahtă de cyborgi fără conştiinţă pregătesc reîntoarcerea unei rase care va trece galaxia prin foc şi sabie… chestii subţirele. Când, într-un final, vă veţi rezolva afacerile din Citadelă şi veţi putea pleca hai-hui prin galaxie, veţi suferi un mic şoc. Spaţiul deschis explorării este imens. Copleşitor, chiar. Aproape patruzeci de sisteme solare plâng să fie explorate şi exploatate (adică golite de quest-uri şi experienţă). Într-un târziu veţi realiza că lucrurile nu sunt exact cum vi le-aţi închipuit la început (nu puteţi vizita chiar toate planetele), după câtva timp peisajele „lunare" încep să se repete, terenul muntos omniprezent vă va scoate uneori din minţi, quest-urile secundare au un aer oarecum generic, impersonal, iar euforia care v-a cuprins la vederea hărţii se va diminua puţin. Doar puţin, nu vă speriaţi, aveţi destule de făcut chiar dacă galaxia nu vi se aşterne la picioare în toată măreţia ei.

She dreams of Jeannie!



Îţi place viaţa? Mori!



Laser, frate

Ca în orice RPG pursânge, când nu daţi din gură, daţi din ţeavă. Câteodată conflictul e inevitabil şi, când lucrurile se încing, Mass

Effect se transformă într-un 3rd person shooter alert, care, spre deosebire de „fraţii" săi mai puţin dotaţi, a reuşit să termine facultatea. În miezul luptei veţi controla doar pe Shepard (Gears of War style), dar veţi putea da ordine celor doi companioni prin intermediul unui sistem de comenzi asemănător celui din Rainbow Six Vegas. De ce spuneam că e un 3rd person shooter cu facultate? Pentru că în luptă skill-urile personajului (e o listă luungă de tot) contează la fel de mult ca şi talentul jucătorului în mânuirea gamepad-ului. Damage-ul, rata de foc depind de skill-urile personajului, iar acurateţea e responsabilitatea amândurora. Am plâns puţin după mouse şi tastatură (camarazii, al căror AI se încăpăţâna să-i blocheze în câte-un zid, nu m-au ajutat deloc), dar asta din cauză că n-am prea multă experienţă cu shooter-ele de consolă. Voi poate sunteţi mai antrenaţi.

Armele se împart în patru categorii: shotgun, assault rifle, pistol şi sniper rifle, pot fi găsite, vândute, cumpărate şi modificate. Nu insist asupra lor. Important e că aveţi de unde alege. Deoarece într-un RPG îmi place să fac puţin şi pe cuţitarul, m-a supărat puţin lipsa armelor albe, dar mi-a trecut foarte repede. E foarte bine şi aşa.

Motor!

Mass Effect pune la treabă cu mult succes mândreţea de engine care toarce sub capota lui Unreal 3 Tournament. Cu foarte puţine excepţii („mici" glitch-uri grafice, un efect oarecum deranjant de „texture pop-in" şi alte câteva ciudăţenii inofensive), Mass Effect este o adevărată încântare până şi pentru ochii prea obişnuiţi cu grafica next-gen. Majoritatea locaţiilor interioare au un look cam prea „curăţel", antiseptic (remember KotOR), dar aşa arată cam toate SF-urile, deci n-o consider o scăpare din partea graficienilor.


Oachi! Unde l-ai lăsat pe Scăpărici?


Muriţi, arză-v-ar focu'!

Însă ceea ce m-a impresionat cu adevărat sunt animaţiile personajelor, în special în cutscene-uri. Încă de pe vremea celor 66 de megahertzi, producătorii de jocuri s-au jucat cu ideea de „film interactiv". Când au folosit actori reali şi secvenţe filmate, interactivitatea a fost aproape inexistentă. Când au renunţat la filmări „pe bune" şi s-au prostit cu motoraşul grafic al jocului, rezultatul numai a film nu arăta. Acum, în sfârşit, putem spune că, mulţumită tehnologiei Unreal, Bioware a reuşit să împace filmul cu interactivitatea şi să ne ofere un joc care arată şi „se simte" ca un film SF cu buget mare. În Mass Effect chiar putem vorbi despre un „limbaj al trupului". Mimica şi gestica personajelor spun la fel de multe ca şi cele câteva liniuţe de dialog din subsolul ecranului, şi vă puteţi „citi" interlocutorul dintr-o privire, fără a fi nevoiţi să daţi boxele la maximum pentru a detecta o inflexiune vocală care poate nici nu există. Ca să nu mai lungesc prea mult vorba, jocul actorilor virtuali este impecabil şi accentuează simţitor senzaţia de imersivitate.


Bzzt!


Bzzt! II - Bzzt strikes back

Şi dacă tot pălăvrăgim despre palavre, fie că este vorba de o discuţie revelatoare



sau de nevinovatul „banter", toate replicile sunt vorbite. Şi în Mass Effect se vorbeşte, nu glumă. Cu o foarte scurtă pauză de măcel, mi-am petrecut primele ore din joc fără să trag un singur foc. Dialoguri lungi cât o zi de post, dialoguri scurte cât un concediu, înjurături aruncate peste umăr, Mass Effect le are pe toate, iar peste ele tronează regeşte Codex-ul Galactic, o enciclopedie gigantică în care vă veţi pierde cu orele odată ce veţi reuşi s-o „umpleţi". Bineînţeles, nu e obligatoriu s-o citiţi din scoarţă în scoarţă, însă e recomandat. Asta dacă vreţi să pricepeţi de ce se uită turianul urât la voi sau de ce toată lumea o ia razna când zăreşte un geth. Ce e un geth? Îl găsiţi în Codex… Singura mea plângere este adresată interacţiunilor dintre membrii party-ului. Tovarăşii de drum sunt suspect de tăcuţi în timpul misiunii şi nu-şi dezleagă limbile decât „la sediu". N-ar fi stricat deloc dacă ar fi stat mai mult la taifas, aşa am senzaţia că sunt doar carne de tun.


Garsoane! O halbă de ioni şi un ştampăl de plasmă!

Mass Effect is people!

Am hălăduit cât am hălăduit prin galaxie, am făcut ochii cât cepele în faţa Codex-ului şi am încercat familiarizez cu universul (aparent) străin imaginat de minţile luminate de la Bioware. Dacă n-aş fi fost un fan înfocat al literaturii, serialelor şi filmelor SF, aş fi avut ceva de furcă până să mă integrez în societatea intergalactică. Cantitatea de informaţii este copleşitoare pentru un novice al genului şi îi poate pune pe fugă pe cei mai puţin receptivi la min(ciu)unile viitorului. Dacă sunteţi familiarizat cu producţiile de gen Babylon 5, Star Trek sau, de ce nu, Star Wars, nu veţi avea probleme în a vă integra în universul creat de Bioware. După puţină pregătire (aka „măcar o privire aruncată prin manual şi un studiu superficial al Codex-ului"), Calea Lactee nu va mai fi un loc atât de nefamiliar pe cât pare la început, cu atât mai mult cu cât universul din Mass Effect este oarecum asemănător cu „babylonia" din Knights of the Old Republic. Am foarte multe ore de KotOR la activ şi anumite similitudini chiar mi-au sărit în ochi. De exemplu, bioticii sunt o variantă „scientifically-correct" a „vrăjitorilor" Jedi. Filosofia războinică şi comportamentul antisocial al lui Wrex (un mândru fiu al unei rase de broscuţe bipede aflate pe cale de dispariţie) îl transformă pe acesta într-un mandalorian sadea cu faţă de brotac. Mecanica party-ului este şi ea împrumutată din KotOR (doi companioni vă însoţesc, în timp ce restul de patru vă aşteaptă cuminţei pe Ebon Haw… pardon, pe Normandy, nava care îndeplineşte rolul de sediu central). Totuşi, la un anumit nivel cam toate universurile SF din ultimii 20-30 de ani au fost influenţate de Star Wars, aşa că mirosul de Forţă nu este neapărat un lucru rău şi nu cred că poate fi pus pe seama lipsei de inspiraţie a producătorilor. În ciuda micilor „furturi intelectuale", Mass Effect are foarte multe de oferit unui iubitor al SF-ului.


Pickaboo!

Use the Mass, Luke!!!!!!

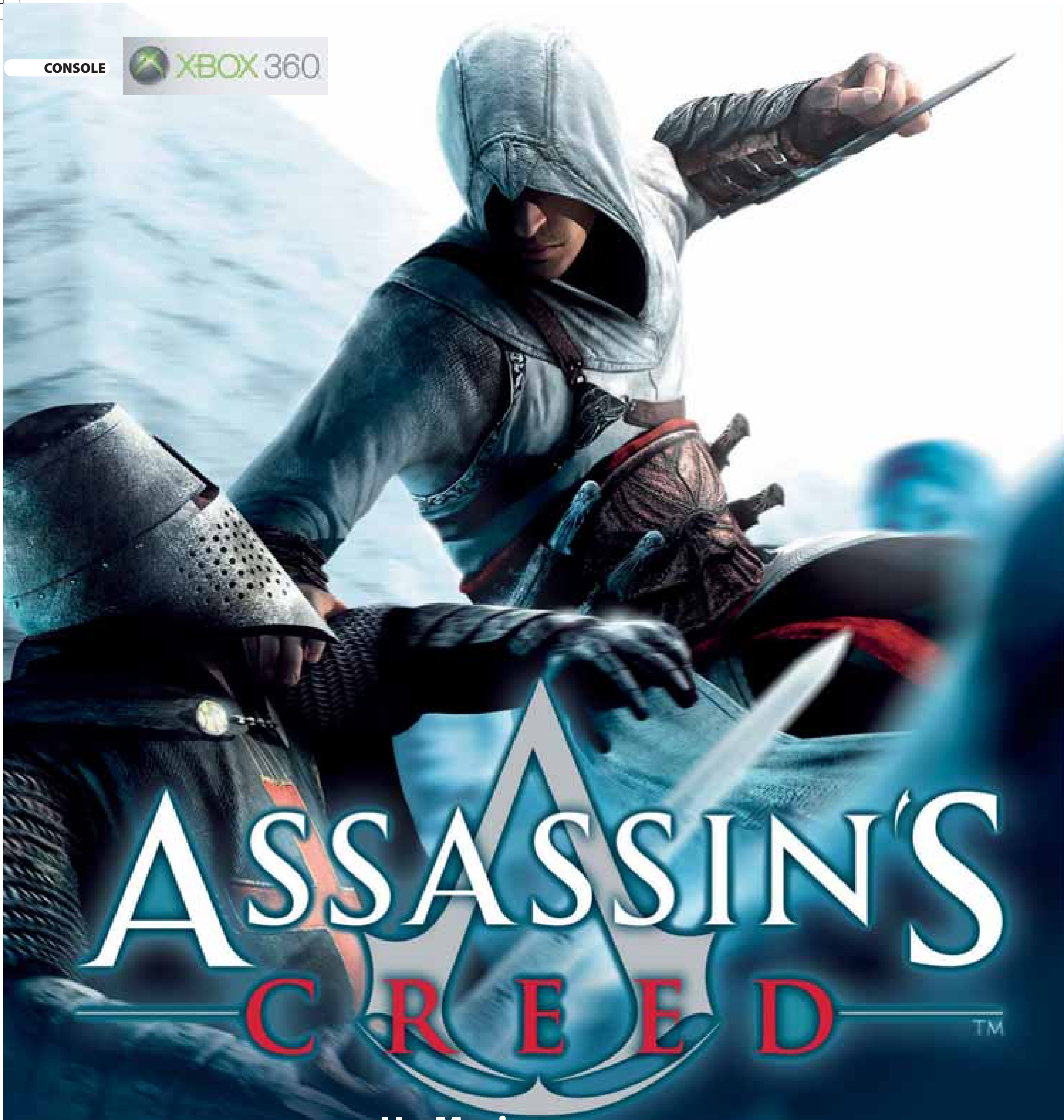
Simt deadline-ul cum îmi suflă în ceafă şi mai simt că am uitat să vă spun ceva important. Pesemne că aşa v-a fost scris, va trebui să mă credeţi pe cuvânt. V-am minţit eu vreodată? Mass Effect a fost la un pas de a se pricopsi cu trofeul pentru cel mai bun RPG al anului. Cu toate că a ratat premiul la mustaţă, Mass Effect rămâne un RPG excepţional pe care în mod sigur îl veţi da drept exemplu peste un deceniu sau două, atunci când veţi fi cuprinşi de nostalgie şi veţi fi prea bătrâni ca să vă mai puteţi aminti numele RPG-urilor anilor '90. Fără să exagerez câtuşi de puţin, Mass Effect este unul dintre puţinele jocuri care vă pot convinge să vă cumpăraţi o consolă doar pentru el.

■ cioLAN



- **Producător** Bioware
- **Distribuitor** Microsoft Games
- **Ofertant** www.gameshop.ro
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



Un Mesia cam naşpa

Deşi am urât cu toată intensitatea unor bombăniri semi-elocvente în timpul rulării genericului de final filmele de război istorice de box office (vezi Braveheart, Gladiatorul, Patriotul, King Arthur), a fost unul, chiar recent, care m-a intrigat. E vorba de Kingdom of Heaven, o peliculă în care Legolas... ăăă... Orlando Bloom, un fierar de duzină, ajunge dintr-un sătuc din Franţa în mijlocul Ierusalimului. Ceea ce m-a făcut să bat din palme ca un copil în clasa a 4-a care găseşte un Pokemon în pufuleţi a fost ilustrarea unui conflict în care toţi sunt nişte porci lacomi, aşa-zişii eroi nu sunt înconjuraţi de o aură orbitoare de lumină şi bunătate, iar violenţa, ca de obicei în cantităţi delicioase, nu e declarată ipocrit în numele unei „cauze evlavioase" ca independenţa unor sălbatici sau amendamentele americane. Ugh. Acum inspir lung. Assassin's Creed se desfăşoară pe aceeaşi scenă istorică, dar (şi ştiu cât de bizar o să sune asta) e mai mult Hollywood în el decât în toate filmele menţionate anterior. Jocul încearcă atât de tare să fie o experienţă cinematografică de excepţie (la suprafaţă cel puţin) încât de multe ori, de dragul audiovizualului, ignoră motivul pentru care e joc şi nu film în primul rând.

Povestea hoţului

Scenariul din AC e de fapt o povestire în ramă, în care rama e un cadru temporal aflat într-un viitor nedefinit, un barman cu origini din Orientul Mijlociu fiind răpit de nişte oameni de ştiinţă (nu, Keanu Reeves nu e răpit de Morgan Freeman) pentru a se reconstrui o serie de asasinate din timpul cruciadelor într-o realitate virtuală bazată pe


Sari acum că te prindem noi!


Era beat cameramanul

amintiri. Nimic nou în studioul de vest. Povestirea în ramă, adică seria de amintiri pe care le reconstruieşti jucând, e „narată” prin ochii lui Altair, un strămoş al barmanului menţionat anterior, şi asasin cu normă plină. Călătorind prin Orientul Mijlociu, ilustrat sub forma a trei oraşe care, susţin producătorii, ar fi reconstrucţii la scară reală a oraşelor Ierusalim, Damasc şi Acru, ai misiunea, în numele organizaţiei fumătorilor de haşiş, să pui capăt existenţei anoste a mai multţi orchestratori ai cruciadelor. Aici am mai multe observaţii. Când a apărut Thief, motivul anti-eroului, tipul arogant, nonconformist, rece şi antisocial care are de pătimit din cauza sfidării autorităţii era nou şi original. Ne-a plăcut tuturor. Când Prince of Persia a dat volum trend-ului cu story arc-ul evolutiv Sands of Time, Warrior Within şi The Two Thrones la fel, ni s-a părut destul de pimp. Dintr-un copilandru necopt dar balerin, sub ochii noştri, prinţul a devenit un bărbat înăsprit de ororile aventurilor sale. Şi a fost în regulă. Problema cu Altair e că e un personaj plat, parcă doar o schiţă a personalităţilor lui Garrett şi a Prinţului. În ciuda abilităţilor lui acrobatice fenomenale, rămâne doar un soldăţel anost şi arogant. Însă asta ar putea avea legătură şi cu...

...fuge bine, da' la bătaie e praf

O să dau la o parte întâi ce e rău şi prost făcut la joc. După primele teasere, cu sau fără Jade Raymond hlizindu-se pentru gurile căscate a milioane de puberi, mi-aş fi imaginat că Assassin's Creed e un fel de Hitman, mai sandbox, în Ierusalim. Îmi frecam mâinile, aşteptând să mi se dea ocazia, din nou, să plănuiesc meticulos şi să execut câteva crime în numele... naiba ştie cui. Totul bine şi frumos, numai că asasinul nostru nu e atât de asasin pe cât e un fel de activist politic minor. Pe scurt, ajungi să goleşti buzunare, tragi cu urechea şi să baţi până la supunere tot felul de agarici neimportanţi. După ce-ţi faci norma pentru partid, în sediul din fiecare oraş, poţi în sfârşit să purcezi spre asasinat. Doar că aici... surpriză. Nu e nimic complex, nu trebuie să faci nimic special sau să gândeşti dinainte ce cale abordezi. În ciuda structurii generale a jocului, explorare liberă, colecţionare, mă rog, unde ar fi fost cel mai util să ni se dea libertate de alegere, mişcare şi planificare totul se desfăşoară linear şi plictisitor. Simplificat, ar fi cam un fel de Grand Theft Auto fără maşini şi arme, iar misiunile secundare se repetă în neştire. Cele câteva chestii care sunt absolut spectaculoase la început devin plictisitoare după 10 repetări, mai puţin una. Marele merit al lui Altair e modul cum se prinde de orice obiect ieşit în relief pe un zid. În timp ce te caţeri pe latura unui turn, o să te foloseşti de gratii, pietre ieşite în afară, scânduri şi tot felul de briz-brizuri arhitecturale ca să ajungi în vârf. Marele lui handicap, în schimb, e inabilitatea de a se bate eficace. Cred că e cel mai prost sistem de luptă dintr-un joc mainstream de la Prince of Persia 3D încoace. În prima oră (sau ceva de genul) e o ligă a handicapaţilor în materie de scrimă, apoi personajul învaţă o manevră care nu poate fi parată sau evitată şi poate omorî un inamic instant. Şi asta doar prin timing, contracarând lovitura unui inamic. În tot cazul, mai puţin unde e absolută nevoie să te baţi, e mai bine să o iei la fugă pe acoperişuri până găseşti un ascunziş şi să te bagi în el până nu mai eşti urmărit.

Ochi de vultur

Grafica şi animaţiile sunt cu adevărat atuul jocului. Producătorii se laudă că au reconstruit trei oraşe antice la scară reală şi, deşi n-am de gând să verific în cazul celorlalte două, în cazul Ierusalimului declaraţia e... exagerată. Cu toate astea, spaţiul de desfăşurare e masiv. Cartiere pentru diferitele straturi sociale, cerşetori, borfaşi, aristocraţi, popi, cruciaţi. Prima impresie e chiar a unei societăţi în care diferitele elemente interacţionează între ele. Oamenii se bagă în tine pe stradă, îşi văd de treburile lor. Cerşetorii se agaţă de tine pentru câţiva galbeni şi gărzile te urmăresc suspect. După ce urmăreşti rutina, însă, îţi dai seama că totul se repetă, că asasinarea oricui e la fel de interesantă ca înarmarea până în dinţi în GTA şi masacrarea în neştire a pietonilor. Cum ziceam, însă, animaţiile sunt extraordinar de fluide şi naturale. Dacă nu ai de ce să te apuci, nu prea poţi urca mai sus. Când te urmăresc 4-5 gărzi, care se urcă şi ele pe acoperişuri şi coboară după tine, ai impresia activă că trebuie să scapi cât mai repede. Trecerea de la un inamic la altul, pararea, loviturile pe care chiar reuşeşti să le strecori par toate perfect organice. Aici sunt câteva gafe, însă. Nu văd cum poate fi logic să te aşezi frumos pe o bancă şi cei câţiva cavaleri care te urmăreau cu zece secunde în urmă, urlând disperaţi şi agitându-şi săbiuţele în stânga şi-n dreapta să se uite dezorientaţi în jurul lor, tu zâmbind candid de la mai puţin de un metru de ei. Asta pe lângă rutina de a te urca pe un turn (apropo, Orientul Mjilociu din secolul XII pare să fie plin de turnuleţe) şi a scana zona, apoi să te arunci într-o căpiţă de fân de la distanţe ameţitoare fără să-ţi rupi o coastă, o claviculă, ceva...

Dar în convenţia jocului, dacă nu suntem cârcotaşi, funcţionează. Unii consideră chestia asta chiar distractivă. Ceea ce mi se pare însă cel mai iritant la Assassin's Creed e mersul călare. Ca să justifice distanţele între Ierusalim şi Damasc comparabile cu o plimbare la mall, producătorii au decis să-ţi dea vehiculul nechezător, mâncător de fân, la fiecare ieşire din oraş. Problema e că, pentru a scurta distanţele, trebuie să mergi la galop, şi dacă mergi la galop, ofiţerii rutieri cu embleme creştine feudale te aleargă ca dispe-


White man can fly!!!


Un cocos? Că uite ajung la el



Foarte bine știe să se piardă în mulțime



Când Zmeul e plecat la lucru...

rații de parcă ai trecut pe linie continuă. Ca să eviți tot circul, ar trebui să mergi la pas. Mersul la pas, călare, echivalează cu plimbatul pe jos. Nu zic că nu mă umple de adrenalină o urmărire din când în când, dar simțul măsurii e simțul măsurii, și, când asta se întâmplă de 4-5 ori pe misiune, devine enervant de-a dreptul. După ce te obișnuiești cu setul de reguli pe care ți-l impune jocul, începi să descoperi exploituri. Spre exemplu, dacă te arunci în mijlocul unei străzi de pe cea mai înaltă clădire din oraș, pierzi o bară de viață care se regenerează aproape instantaneu (deși, politic corect ar fi să spun bară de sincronizare, fiindcă viața lui Altair e de fapt un fel de ping în creierul barmanului din ramă), dar gărzile care te urmăresc își rup gâtul în cădere. Pare-mi-se, sinuciderea în Palestina e un sport cu tradiție. Spre sfârșit, jocul devine mai greu nu prin complicarea parametrilor de asasinat, cel puțin nu calitativ, dar ți se aruncă în brațe hoarde tot mai mari de inamici. Până în punctul în care se întâmplă chestia asta, însă, cu puțin efort, stăpânești deja manevrele de contraatac suficient de bine încât o luptă cu vreo 7 flăcăi înarmați să echivaleze cu un riff făcut bine în Guitar Hero. Adică un pic de timing și nici nu te ating. Până în acest punct, sper că am fost suficient de clar că în (prea) multe din componentele jocului, rutina e lege. Și nu știu cum sunt alții, dar eu nu văd foarte multă interactivitate în rutină. Da, e frumos totul, când te uiți în zare să vezi un apus de pe acoperișul unei biserici, dar două minute mai târziu, când pentru a 436454304320423981-a oară îi spargi unuia toți dinții din gură ca să poți, în sfârșit, să treci mai departe în puțul narativ, nu mai vezi texturi mișto. Nu mai vezi meșe bine animate. Nu mai vezi o societate pixelată. Un complex tridimensional care aproape respiră de măiestrie creativă devine nimic altceva decât o înșiruire unidimensională de activități anoste. E ca farmatul de materiale în World of Warcraft. Pentru că probabil n-o să conving pe nimeni că nu merită cumpărat, nu vreau să stric povestea jocului cu spoiler-e ieftine. Are întorsături de situație relativ interesante, orbitând în jurul unor asociații cvasi-masonice care operează în jurul butoiului cu pulbere etichetat Palestina, și s-ar putea chiar să ridicați o sprânceană. Dar nu e nimic revoluționar din punctul ăsta de vedere și părerea mea e că primul Broken Sword, de exemplu, tratează tema cu mult mai puțin aer de showbiz.

Hauditie Plhăcută

Nu sunt foarte mare fan al muzicii orientale, dar asta e vina mea. Puțina experiență pe care am acumulat-o a fost din OST-uri la diferite filme și jocuri sau ocazionalii poeți orientali în scurta mea peregrinare pe la Taraf TV. Muzica din Assassin's Creed, cum era de așteptat, e o muzică subtilă, ambientală, în temă cu restul jocului. Nu se ridică la standardul hibridului din Prince of Persia, dar nu e deloc deranjantă și pe ici-colo chiar se sincronizează, în felul ei, cu acțiunile pe care le întreprinzi. Vocile NPC-urilor din joc sunt însă, aproape excelente. Schimbările de ton, dialogurile și remarcile pe care o să le auzi în fiecare gang contribuie puternic la experiența de joc. Ceea ce, din păcate, mi-a cam omorât din chef au fost dialogurile care chiar au legătură cu povestea. Câteodată, o replică simplă, care ar trebui să dezvăluie un element important din conspirație, e atât de înflorită și împestrițată de condimente de semantică (și ce e cu adevărat ridicol e că de multe ori replicile astea sunt ultimele cuvinte ale câte unei ținte de asasinat) încât adormi ca un prunc până își termină un personaj ultimul monolog și moare candid în noroi. Ăsta era trademark-ul lui Shakespeare. În AC, însă, a bate astfel piua nu e nici iluminator, nici filozofic. E pur și simplu cretin.

En fin

Deși am auzit de cazuri în care, după ce X s-a uitat la toate teaser-ele, trailer-ele și interviurile cu duduia aia zâmbitoare de la Ubi Soft, respectivul și-a cumpărat Xbox 360 doar pentru jocul ăsta, nu cred că merită o asemenea investiție. Nu e o dezamăgire totală, în sensul în care e un pas în fața pentru industria jocurilor și e un experiment interesant, deși parțial eșuat. Dar nu cred că o să-l mai joc vreodată. Dacă aveți deja o consolă pe care rulează jocul și vreți să dați banii pe un joc bunicel, Assassin's Creed e o opțiune. Nu e singura opțiune, dar rămâne una. Dacă însă ar trebui să vă lăsați de fumat și să mâncați Sana pe pâine două săptămâni, nu merită. V-ar putea păcăli un prieten că jocul ăsta ar fi genul ăla de mâncare pentru suflet în fața căruia pălesc proteinele, glucidele și alte substanțe nutritive, dar nu e.

■ **Zuluf**

- **Producător** Ubisoft Montreal
- **Distribuitor** Ubisoft
- **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021-569.06.00
- **Calitate** ★★★☆☆

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



autoshow ÎȚI PARCHEAZĂ TURBOPREMII!

Răzuiește în viteză!



- Cumpără urgent ***autoshow*** - cea mai rapidă revistă de mașini din România!
- Răzuieste în viteză talonul de pe copertă!
- Codul unic găsit îți poate parca în fiecare ediție ***turbopremii!***

DE ACUM AI TURBOPREMII ÎN FIECARE EDIȚIE!
TIMP DE 8 NUMERE AUTOSHOW!INTRĂ PE WWW.AUTOSHOW.RO ȘI VALIDEAZĂ-ȚI CODUL UNIC DE PE TALON!

MARELE PREMIU!



KIA CERATO 1.6 CRDi

Premiu oferit de KIA Rom Auto

Premii finale:
10 pachete MOL pentru dinamism fără limite



ÎN FIECARE EDIȚIE!



5 **pachete MOL pentru dinamism fără limite:** card **EVO** de 200 RON combustibil + schimb ulei **MOL Dynamic** + set cosmetice auto **Evox**

3 **aparate de bărbierit** ultraperformante **Philips**



1 **set de 4 anvelope de iarnă GT Radial** oferit de **Pneurom**



+ 100 RACLETE cu mănușă **Schossgold**



10 **abonamente AUTOSHOW** pe o perioadă de 3 luni

15 **șepci AUTOSHOW**

Produsele din fotografii sunt cu titlu de prezentare.

Fotbal pentru toată lumea

În stilul caracteristic Nintendo, Mario Strikers Charged este un joc care se adresează oricărei persoane care are o minimă legătură cu jocurile video. Prea puţin contează dacă nu îţi place fotbalul sau sportul în general, dacă te joci doar shooter-e sau MMO-uri sau dacă ai cinci ani sau cincizeci. Oricine este deschis şi spre jocuri „neserioase" nu va fi dezamăgit de sequel-ul jocului Super Mario Strikers şi de viziunea deosebită pe care producătorul Next Level Games o are asupra jocului.

Violenţa pe stadioane

Este evident că acest joc nu are nimic în comun cu FIFA sau PES, chiar mai mult decât atât, singurele lucruri care îl leagă de fotbal sunt două porţi şi o minge. În rest ar putea la fel de bine să fie rugby sau fotbal american. Arbitrii nu îndrăznesc să intervină în lupta celor două echipe şi, dacă ne gândim la ce fenomene păşesc pe teren, este de înţeles. Pe lângă Mario, Luigi, prinţesele Peach şi Daisy, pe lista căpitanilor se află Bowser, Wario sau Waluigi, jucători pentru care scopul scuză mijloacele. Fiecare personaj stăpâneşte câteva mişcări speciale prin care poate marca super goluri, evita un adversar sau chiar să-l scoată din joc pentru câteva momente. În Mario Strikers Charged totul este permis pentru a-ţi bloca sau elimina adversarii şi singurul lucru care contează este ca tu să înscrii mai multe goluri. Pentru ca şuturile spre poarta adversă să aibă şanse mai mari de reuşită, mingea de metal cu care se desfăşoară partidele trebuie „încărcată", printr-o serie de pase consecutive. Dat fiind faptul că sunt permise orice fel de intervenţii, pasele trebuie să curgă rapid, în aşa fel încât să nu fii prins cu mingea la picior. Foarte importante şi eficiente sunt super loviturile, care sunt executate prin apăsarea prelungită a butonului de şut. Dacă niciun adversar nu dă cu noi de pământ şi mingea se „încarcă" la maximum, vom executa o super lovitură sau, dacă la balon se află chiar căpitanul, un număr, de la trei la şase, de „penalty-uri". Acestea se bat din aer, iar portarul trebuie să le apere pe toate la rând îndreptând Wiimote-ul spre locul de pe ecran pe care apar mingile. Cu puţin noroc, la o asemenea fază putem să înscriem până la şase goluri, în mod normal decisive pentru rezultatul final.

Genial de simplu

Concluzia este că Mario Strikers Charged se încadrează perfect în categoria jocurilor haioase, excelente ca metodă de deconectare. După cum spuneam şi la începutul acestui articol, ca orice produs Nintendo din ultima vreme, este gândit să poată fi consumat/jucat de oricine. Este simplu de controlat, are reguli simple şi este foarte amuzant, reţeta perfectă pentru vânzări cât mai mari. Mai mult decât atât, Mario Strikers Charged este unul din cele mai reuşite jocuri de pe Wii, o consolă care, în ciuda faptului că a ajuns să fie cea mai populară, nu se bucură de un număr mare de jocuri de excepţie.

■ Rzarectha

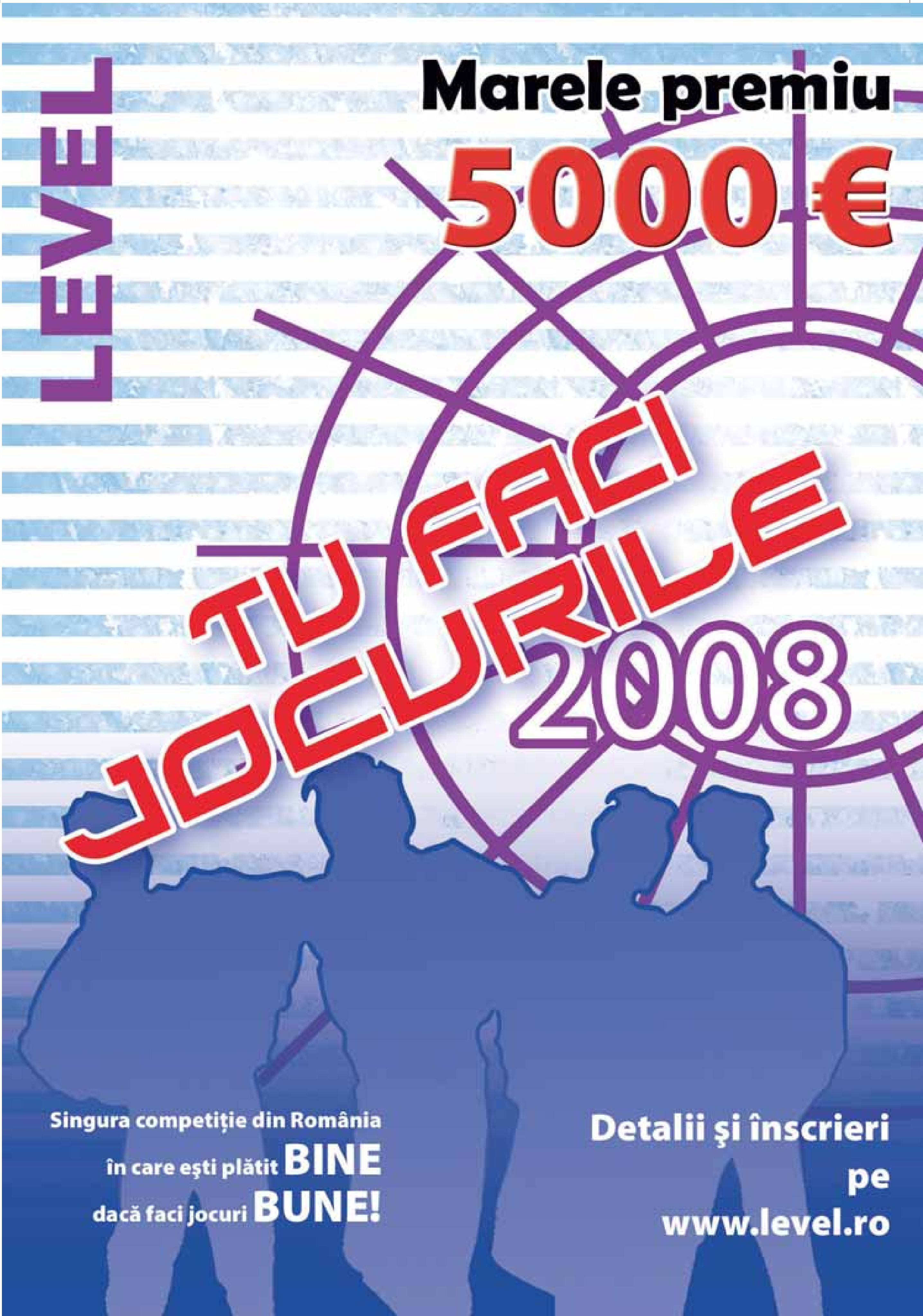
- **Producător** Next Level Games
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021- 330 17 19
- **Calitate** ★★★★★



Şut şi POOOOC!!!



Acum Hagi... Îl vede bine pe Lăcătuş...


LEVEL
Marele premiu
5000 €
TU FACI JOCURILE 2008
Singura competiție din România
în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!
Detalii şi înscrieri
pe
www.level.ro



Unreal Tournament

Genul reinventat

Unreal Tournament este jocul care a redefinit cu adevărat FPS-ul multiplayer only (eh... şi cu boţi), că doar nu degeaba am petrecut zilnic, vreme de un an de zile, prin 2000, câte 5 – 6 ore lipit de un monitor în compania lui. Înainte să mă ating de el, cunoscusem un oarecare Quake III Arena, dar înfruntarea cu el m-a trimis direct la oftalmolog. Norocul meu, căci astfel s-a născut legenda. Să mă laud: timp de un an de zile am spulberat orice închipuit care mi-a strâmbat din nas, fie el braşovean sau amărăştean, care mi-a călcat pragul Internet Cafe-ului de la etajul unu'. Apoi l-am întâlnit pe GOD 2.0 şi m-am mai liniştit. Nu mai eram singurul care dădea lecţii din picioare insectelor sâcâitoare. Strivi-i-aş! Iar apoi, dezastrul! Prin 2001 m-a pus naiba să-mi găsesc ceva de lucru şi s-a dus totul pe apa sâmbetei...

Eu, care vă mătur

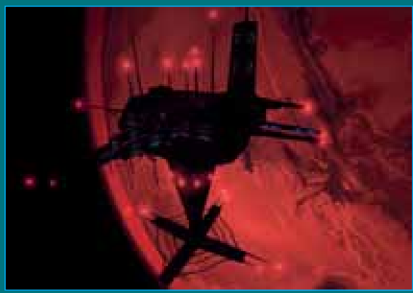
După succesul pe care l-au înregistrat cu Unreal, băieţii de la Epic Games s-au gândit că n-ar fi o idee rea să lanseze un addon multiplayer pentru acum legendarul lor joc. Zis şi făcut, numai că addon-ul s-a transformat într-un joc de sine stătător şi bine a făcut. Unreal Tournament s-a dovedit a fi pasul logic în direcţia cea bună, reuşind să obţină rezultate acolo unde recent lansatul Q3A a dat greş, şi chiar a oferit mai mult. O mulţime de mofturoşi s-au plâns, însă, că UT nu-i la fel de colorat precum Q3A, iar eu nu înţeleg de ce ar fi fost. Calitatea texturilor este mai bună în cazul lui UT, iar aspectul vizual al jocului îl face şi acum suficient de atrăgător, în ciuda faptului că Q3A se laudă cu mai multe suprafeţe curbe şi animaţii ceva mai fluide. Neinteresant, pentru că fiecare personaj din UT îşi serveşte foarte bine scopul. Partea audio este, de asemenea, extrem de reuşită, efectele sonore ale armelor fiind foarte bine realizate, iar sunetele ambientale interesante şi variate, în timp ce coloana sonoră, spectaculoasă pentru acea vreme, întregeşte cu succes întreaga experienţă. Până la grafică şi sunet te loveşti, însă, de interfaţă. Impropriu spus că te loveşti, pentru că practic o îmbrăţişezi. Sistemul de meniuri din Q3A este simplu şi deloc îmbietor, în timp ce sistemul de meniuri din UT este mai elaborat, mai puternic. UT vine chiar şi cu o fereastră de chat IRC, ferestre separate pentru fiecare mod de joc în parte şi multe altele. De asemenea, configurarea jocului este mai rapidă şi mai intuitivă decât în multe alte jocuri.





O altă „sferă de interes" în care UT s-a distanţat de concurenţă şi aşa avea să rămână o lungă perioadă de timp este gameplay-ul.







Pentru un jucător de Quake, UT-ul părea plictisitor, neavând acțiunea turbat de rapidă a jocului său preferat, însă după o scurtă perioadă de acomodare, până și un mutant ar fi observat că UT este un joc mult mai complex. Armele păreau prea complicate, cu modurile lor secundare de tragere. Și apoi translocatorul ăla... wtf, dude?! Ca să nu mai zic că se uitau ca muții la Impact Hammer. Și ce joc e ăla în care nu poți să te salți ca un om normal, înalt în aer, cu ajutorul lansatorului de rachete? După o vreme, adevărații fani ai genului au realizat însă că acțiunea mai puțin turbată și colorată din UT, flexibilitatea armelor, Imact Hammer-ul și translocatorul sunt caracteristice unui joc a cărui profunzime cere timp pentru a te familiariza cu el întru totul. Durează mai mult să te obișnuiești cu el și mult mai mult pentru a te transforma într-un meseriaș între ale UT-ului. Jocul este mai tactic, mai interesant. Numai posibilitatea de a face un salt în lateral, ferindu-te de proiectile, a schimbat, chiar dacă parțial, modul în care gândeau unii mecanica de joc specifică unui FPS. Gameplay-ul și încă este absolut genial.

Acțiune la pachet

Povestea? Corporații care se bat între ele, meseriași care luptă pentru ele etc. Uitați povestea. Nu există și nici n-avea rost să existe una, pentru că UT a câștigat detașat în primul rând prin conținut – o mulțime de hărți, care mai de care mai diverse, mult mai variate decât cele din Q3A. De la coridoare întortocheate și decoruri high-tech până la castele medievale, o corabie în largul mării, zgârie-nori suspendați în spațiu, nave spațiale ce gonesc prin văzduh, toate temele au fost bine alese. Bineînțeles că există și excepții, dar nu pentru a le purica ne-am adunat azi aici.

La fel de impresionantă este și varietatea de moduri de joc – Death Match și CTF, cam specifice unui asemenea joc, însă modurile Domination și Assault sunt cele care au adus cu adevărat ceva nou sub soare. Mi-a plăcut și încă îmi place în mod deosebit Assault-ul, deși s-a dovedit a fi un mod de joc mai puțin popular, pentru că era o noutate. Nimeni nu se gândise până atunci să pună două echipe față în față și să le dea obiective precise de atins - una să ia cu asalt o bază adversă pe etape, iar alta să o apere. Poți participa chiar și la o debarcare!

Ca și cum varietatea hărților și a modurilor de joc n-ar fi fost de ajuns, UT a venit în întâmpinarea jucătorilor și cu un număr impresionant de mutatori care schimbau radical gameplay-ul. Instagib, low-gravity, shock arena și rocket arena sunt doar câteva dintre ele.

Mulți, cât mai mulți

Prin urmare, singurul motiv pentru care cineva ar cumpăra UT-ul este multiplayer-ul. Codul de rețea al UT-ului a fost din start unul nemaipomenit de bun. Are el problemele lui, dar nimic grav, acesta fiind unul dintre motivele pentru care, chiar și acum, UT este un joc foarte jucat. Nu m-ar surprinde să intru pe un server și să constat că acesta este plin ochi, 24 de ore din 24. Adevărata problemă sunt cheat-urile sau, mai bine zis, cei care le folosesc online, spulberând orice urmă de distracție. Singurul joc în care mai vezi atâția cheateri adunați la un loc este Counter-Strike, dar pe care nu-l joc pentru că nu-mi place.

Nu știu cât de retro este UT-ul sau dacă poate fi considerat retro, având în vedere că lumea încă îl joacă, dar pentru mine a fost primul joc care a însemnat cu adevărat ceva. Suportul de care s-a bucurat a fost imens, iar addon-urile gratuite, dar și mod-urile, au curs cu nemiluita. Mod-urile și hărțile încă mai curg. Am jucat ani buni UT și încă îl mai joc ocazional, locul său fiind ocupat acum de UT2004 și UTIII; UT2003 nu contează, pentru că nici măcar n-ar fi trebuit să existe în forma în care a văzut lumina zilei. Am jucat Unreal Tournament la nivel semi-competițional și mi-a plăcut extrem de mult... De fapt încă îmi place, iar de jucat îl joc pentru că încă mai am multe de învățat de la el.

■ KiMO

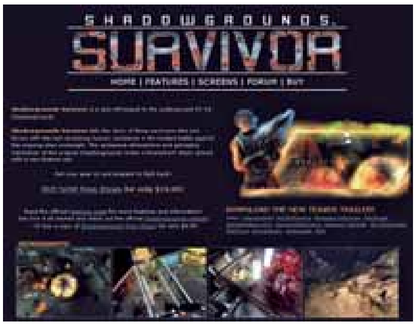


- **Gen** FPS
- **Data apariției** 1999
- **Producător** Epic Games / Digital Extremes
- **Distribuitor** GT Interactive

JOCUL ANULUI 2007

ACTION
Shadowgrounds: Survival

Producător Frozenbyte
Distribuitor Steam
ON-LINE www.steampowered.com

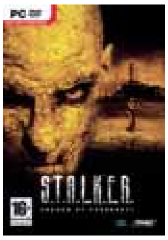


Spre marea noastră dezamăgire, alegerea n-a fost deloc grea. Din păcate, marile speranțe ale anului 2007 sunt făcute de rușine de un joc pe cât de obscur, pe atât de distractiv și „old skool”. Un action care a reușit să fie mai Doom decât Doom-ul, Shadowgrounds Survivor merită cu prisosință titlul de cel mai bun joc de acțiune al anului. Ne-a ținut în priză de la început până la sfârșit și, cel mai important, ne-a adus aminte de vremurile în care Crusader-ul bântuia nestingherit pe calculatoarele noastre sub-standard, ne întuneca mințile și ne chinuia degetele.

Mențiune onorabilă – Spiderman 3

SHOOTER
S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl

Producător GSC Game Worl
Distribuitor THQ
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.stalker-game.com

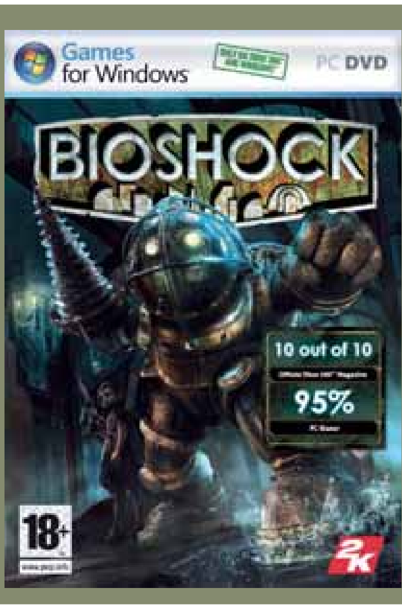


Oare să fi simțit toți cei din redacție că S.T.A.L.K.E.R. merită să ia un premiu pe 2007, iar singura categorie în care putea câștiga era cea a shooter-elor? Sau am simțit cu toții că restul titlurilor de gen nu au fost suficient de stranii, acaparatoare și interesante? Hm, cu toate bug-urile și motivele de dezamăgire cu care a venit, S.T.A.L.K.E.R. rămâne un shooter aparte, ce se distinge între toate, un joc pe care nu îl poți uita și la care simți nevoia să revii. Un shooter al cărui mod single player naște doruri și nostalgii.

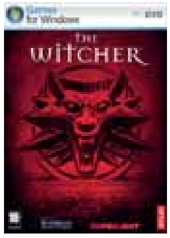
Mențiune onorabilă - Bioshock

PREMIUL PENTRU IMPRESIE ARTISTICĂ
Bioshock

Rar, foarte rar avem ocazia să ne bucurăm de un joc atât de bine creat și închegat sub aspect artistic. La cât de neglijent, plictisitor și banal sunt gândite vizual, sonor și ca atmosferă majoritatea titlurilor de succes actuale, considerăm un privilegiu nesperat ocazia de a experimenta imersia (la propriu) în universul Bioshock. Atenția extremă a producătorilor pentru ca nivelurile jocului să fie o operă de artă, nu doar una de design, este reflectată (și refractată) în desenul minuțios al detaliilor, în unitatea stilistică respectată riguros și în atmosferă. Juma' de mileniu de discuții despre estetică este băgat la apă de Bioshock.



ROLE PLAYING GAME
The Witcher

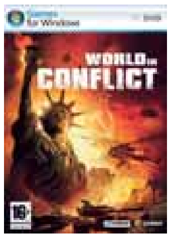


Producător CDProject
Distribuitor Atari
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.thewitcher.com

Dacă NWN2: Mask of the Betrayer este cel mai bun CRPG D&D de la Planescape Torment încoace, The Witcher este fără îndoială cel mai bun RPG de la Planescape Torment încoace și asta credem că spune totul. Sensibilitatea și fatalismul specifice slavilor fac din The Witcher un joc în care o decizie înseamnă mai mult decât un simplu clic de mouse, iar o alegere te bântuie mult timp după ce ai oprit PC-ul. Oricât de chițibușar sau de nostalgic ai fi, pur și simplu nu-i poți nega farmecul.

Mențiune onorabilă – Mass Effect

STRATEGIE
World in Conflict



Producător Massive Entertainment
Distribuitor Sierra
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.worldinconflict.com

Anul acesta, am avut o listă destul de serioasă la capitolul strategie și ne-a fost destul de dificil să îl alegem pe cel mai bun, mai ales că am inclus în această categorie jocuri precum UFO: Afterlight și Star Wolves 2. Totuși, ținând cont de prezentarea artistică, de calitatea gameplay-ului și de integrarea tuturor acestora în contextul grafic și sonor, până la urmă am căzut de acord asupra lui World in Conflict. E greu să nu rămâi impresionat de un asemenea joc.

Mențiune onorabilă – Supreme Commander

MMOG
Tabula Rasa

Producător Destination Games
Distribuitor NCSoft
Ofertant TNT Games
ON-LINE eu.rgtr.com

Anul acesta a fost unul sărac în MMOG-uri care să merite menționate. Desigur,



producția în Estul îndepărtat a fost mai bogată, însă din ceea ce a ajuns la noi nu am prea avut de unde alege. Tabula Rasa a avut norocul să vină cu un gameplay onorabil, închegat și fără prea multe influențe din WoW. Nu este o clonă și nu încearcă să fie una. E doar un MMO nou pe piață care are un succes la fel de limitat ca și restul, cu diferența că umple o gaură pe care PlanetSide de la Sony nu a reușit să o țină plină.

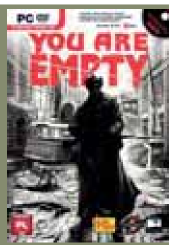
Mențiune onorabilă – LOTR: Shadows of Angmar

CELE MAI BUNE CUTSCENE-URI

You Are Empty

Producător Digital Spray Studios
Distribuitor 1C Company
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.youareempty.com

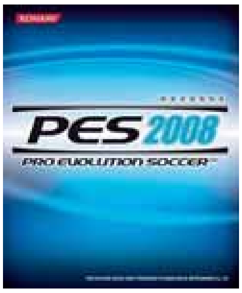
Un joc ce ar putea atrage atenția cel mult ca proiect studențesc bine făcut este salvat pentru cei cu sensibilitate și simț artistic de către secvențele animate ce îl punctează. De altfel, am fost atât de atinși de forța de expresie și talentul cu care au fost făcute aceste cutscene-uri încât, pentru prima oară în istoria LEVEL, ne-a dat prin cap că este necesară o asemenea categorie la premiile noastre. You Are Empty trebuie jucat pentru cutscene-uri – un caz, probabil, unic. Și pentru că sensibilitatea slavă a îmbogățit pentru noi anul 2007, pe locul al doilea vin cutscene-urile tulburătoare din S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl.



SIMULATOR SPORTIV

Pro Evolution Soccer 2008

Producător Konami
Distribuitor Konami
ON-LINE www.konami.com



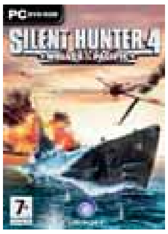
Desfășurarea partidelor, fazele spectaculoase, ratările care te încântă mai mult decât reușitele din alte jocuri sau gameplay-ul deschis sunt câteva din atuurile acestui minunat simulator sportiv realizat de japonezii de la Konami. Chiar dacă anul acesta a avut concurență serioasă, pe lângă mențiunea onorabilă ne-au mai impresionat Madden NFL și FIFA 08. Redeschidem discuția în toamnă.

Mențiune onorabilă – Virtua Tennis 3

SIMULATOARE

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Producător UbiSoft Romania
Distribuitor Ubisoft
Ofertant Ubisoft Romania
ON-LINE www.silenthunter4.com



Când vine vorba de simulatoare, e greu să le bagi pe toate la un loc și pe urmă să dai premii. Dar în cazul acesta nu a fost chiar o problemă. Da, poate că atunci când a fost lansat, Silent Hunter IV a fost un fel de versiune alfa a finalului. Și da, poate că i-a luat un an să devină ceea ce ar fi trebuit să fie de la început. Însă la final trebuie să recunoaștem că este un produs remarcabil. Plecând de la feeling, terminând cu gameplay-ul și grafica, nu prea mai putem acum să comentăm ceva. În ceea ce privește mențiunea, MFS X este și el remarcabil, însă feeling-ul e prezent în cantități mult mai reduse.

Mențiune onorabilă – Microsoft Flight Simulator X

SIMULATOR AUTO

Race 07 – The WTCC Game

Producător SimBin
Distribuitor SimBin/Valve (Steam)
ON-LINE www.racegame.org



Pentru a sublinia faptul că sunt cei mai buni în acest domeniu, băieții de la SimBin ne pun în brațe cel mai bun simulator auto al anului. Deși nu este o capodoperă din punct de vedere grafic, jocul ne lasă mască printr-un sentiment pe care până acum doar piloții din WTCC îl aveau: realitatea cursei. La fel ca și cireașa de pe tort, Race 07 ne mai oferă posibilitatea de a concura și cu mașini mai puțin cunoscute nouă, cum ar fi cele din Formula 3000, Cupa Caterham sau cele de super viteză din Cupa Radical.

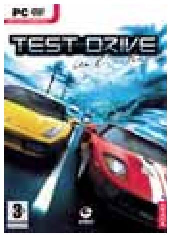
Mențiune onorabilă – Collin McRae Dirt

AUTO ARCADE

Test Drive Unlimited

Producător Eden Games
Distribuitor Atari
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.testdriveunlimited.com

Jocul acesta ne-a intrat serios sub piele datorită modului său de joc MMO. O insulă mare în Hawaii, unde câteva mii de jucători trăiesc și conduc mașini ca demenții, fără grija babelor, femeilor cu copii și a intersecțiilor semaforizate. Da, mai vine și poliția, dar ai mașină rapidă, ai reflexe demente… Ce-ți pasă?! Un joc deosebit de la Atari. Ușor de votat.



Mențiune onorabilă – Trackmania United

TROFEUL DUNGEON KEEPER

Overlord

Producător Triumph Studios
Distribuitor Codemasters
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.codemasters.com/overlord/

Odată la câțiva ani, e bine să fii rău. În 2007, după câțiva ani de tristă amintire, în care hoardele subpământene au luat-o pe coajă de la diverși indivizi chitiți să curețe neghina din univers, a fost rândul lui Overlord să ne ademenească de partea răului.



QUEST/ADVENTURE

Sam & Max



Producător Telltale
Distribuitor Telltale
ON-LINE www.telltalegames.com

Nici în 2007 cuplul turbat n-a avut urmă de concurență. Nu numai că a înviat din morți și a resuscitat un gen aflat în moarte clinică, dar a reușit să ne „țină în priză" timp de un an (mulți înainte). Pesemne că formatul episodic i-a prins bine. Cu toate că nu sunt la fel de isteți ca'n prima zi (Sam and Max Hit The Road), cei doi sunt mai ghiduși și mai point'n'click decât oricând. Jos pălăria.

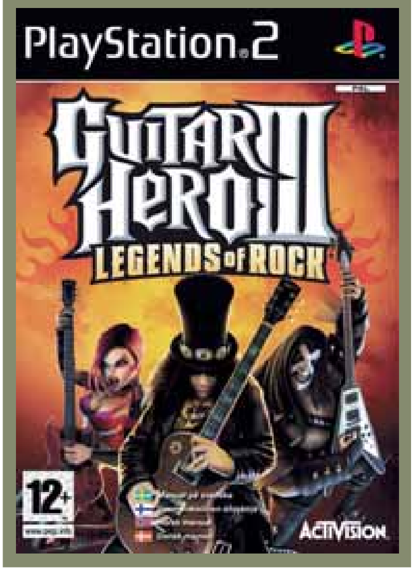
Menţiune onorabilă – Sherlock Holmes: The Awakened

PREMIUL PENTRU PANTOMIMĂ MUZICALĂ

Guitar Hero III: The Legends of Rock

Producător Neversoft
Distribuitor Activision
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.guitarhero.com

Duse sunt vremurile în care hardam de nebuni în baie cu un Maiden în fundal și ne închipuiam că mulțimea din spatele oglinzii ne adoră. Acum avem Guitar Hero III. Periuțele de dinți sunt în siguranță, after-shave-ul nu se mai teme pentru ziua de mâine. Dar, cel mai important, nu mai suntem în pericol să fim trimiși la balamuc de un părinte care nu pricepe de ce dăm din cap ca niște smintiți și facem karaoke cu degetele în fața oglinzii. Și poate, doar poate, într-o bună zi ne vom cumpăra o chitară adevărată...



PREMIUL SĂNĂTATE ȘI VIRTUTE

The Witcher

Geralt, medaliatul anului 2007, este un individ sănătos tun care pur și simplu nu poate refuza virtutea unei femeiuști goale pușcă. După o cinzeacă de Kalashnicov, bineînțeles. Filozofia lui de viață poate fi rezumată într-o singură frază: „dacă are sub 30 de ani bag-o-n șură, dacă are peste 30 de grade bag-o-n gură". Prin intermediul lui Geralt, polonezii ne-au dovedit că jocul e ca viața și întotdeauna e timp să consumăm o spirtoasă rece și o femeie caldă, iar mai apoi să încingem un barbut.



ARCADE

Geometry Wars: Retro Evolved



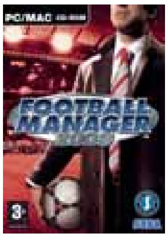
Producător Bizzare Creations
Distribuitor Bizzare Creations
ON-LINE www.steampowered.com

Geometry Wars: Retro Evolved creează dependență tocmai prin simplitatea sa, ceea ce-l face accesibil oricărui jucător înarmat cu un dram de răbdare și agilitate. Bizzare Creations a reușit să ofere un shooter arcade excelent, cu grafică vectorială și efecte de sunet halucinant de reușite, de care te desparți cu greu odată ce ți-a intrat sub piele.

Menţiune onorabilă - Blazing Angels II: Secret Missions of World War II

TYCOON/MANAGER

Football Manager 2008



Producător Sports Interactive
Distribuitor Sega
Ofertant TNT Games
ON-LINE www.footballmanagerlive.com

Pentru că echipa câștigătoare nu se schimbă și transferurile nu se fac la grămadă, ci unul câte unul pentru a menține stabilitatea, cea mai nouă ediție a jocului Football Manager nu vine cu modificări majore față de anul trecut. Motivul este simplu. Jocul are în spate o istorie de peste 15 ani, perioadă în care producătorul seriei Football Manager (ex Championship Manager) a rămas același, Sports Interactive. Practic vorbim de 15 ani de evoluție, situație în care această dominare nu ar trebui să surprindă pe nimeni. Poate le mai dăm un premiu și la anul, poate se vor bate și la MMO cu Football Manager Live, oricum în curând va trebui să le retragem tricoul și să-i mai premiem și pe alții.

Menţiune onorabilă – Simcity Societies

PUZZLE/LOGIC

Portal



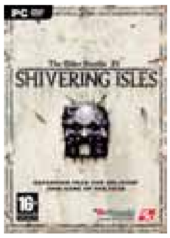
Producător Valve
Distribuitor Valve
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www. half-life2.com

Portal nu numai că pune probleme interesante de gândire, dar reușește să facă în așa fel încât stresul impus de acestea să fie moderat – nu ajungi niciodată să te enervezi, doar să te amuzi. În plus, natura problemelor și puzzle-urilor este una semnificativ diferită în raport cu alte jocuri din aceeași categorie. Am mai apreciat și felul în care acțiunea se accelerează inspirat pe alocuri, presupunând viteză în gândire și reacție, dar și imaginație.

Menţiune onorabilă – LocoMania

EXPANSION

The Elders Scrolls IV: Shivering Isles



Producător Bethesda
Distribuitor 2K Games
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.elderscrolls.com

cioLAN, giucător înfocat de NWN-uri, spunea că Mask of the Betrayer e tare, că te bați cu un zeu. I-am închis gura scurt: în Shivering Isles devii un zeu. Nu a mai fost nevoie să adaug cât umor are acest expansion de Oblio, să pomenesc voice acting-ul genial al lui Sheogorath, grafica încântătoare sau întorsăturile mintal nesănătoase din queste. Varietatea, imaginația

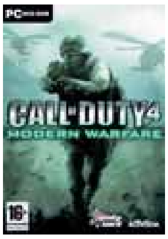
relaxată, autoironia, libertatea în creație, toate acestea te seduc cu o versiune a nebuniei opusă prin „luminiscență" celei din Bioshock și impun Shivering Isles în fața celorlalți competitori.

Mențiune onorabilă – Neverwinter Nights 2: Mask of the Bterayer

MULTIPLAYER - EXAEQUO

Team Fortess 2 și Call of Duty 4: Modern Warfare

Producător Valve
Distribuitor Valve
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www. half-life2.com



Nu ne-a lăsat inima (și cioLAN, care ne-a amenințat cu moartea în repetate rânduri, deși în TF2 se joacă de-a



doctorul) să ridicăm în slăvi doar multiplayer-ul din CoD 4 și să uităm de TF2. Chiar dacă Valve a făcut toate eforturile posibile pentru a vă convinge de contrariu, vă rugăm, nu faceți greșeala să nu-l luați în serios. Este genul de joc în care trebuie să faci tot posibilul pentru a rămâne în viață, dar când mori te stingi într-un hohot de râs. În mod ciudat, deși nu este un „simulator" militar, TF2 are probabil mai multe în comun cu armata decât CoD 4. Echipa este pe primul loc, iar individul nu este decât o rotiță a unui mecanism care trebuie uns cu multă materie cenușie pentru a funcționa cum trebuie.

CEL MAI MARO JOC AL ANULUI

Clive Barker's Jericho



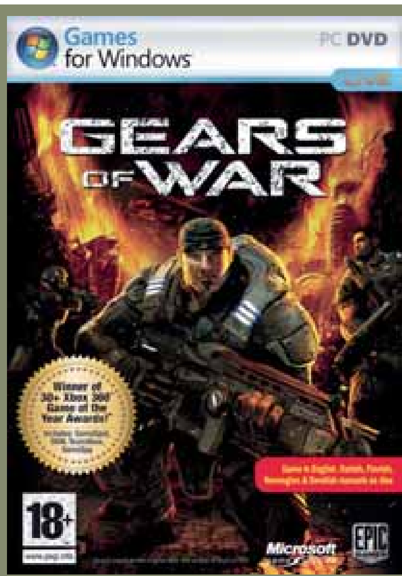
Nu vă obosiți mințile căutând sensuri ascunse, nu vă gândiți că premiul este o aluzie maro și urât mirositoare. Contrar legilor cromaticii, contopirea magiei albe, practicată cu succes de ocultiștii unchiului Sam, cu magia neagră, pusă la treabă de teroriștii mamei Ohmidah, a dat naștere unui ocultism grafic maro. Maro de tot. Și peste tot, maro.

TROFEUL KIMO PENTRU BUNĂ PORTARE

Gears of War

Producător Epic Games
Distribuitor Microsoft
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.gearsofwar.com

Dintr-o eroare regretabilă și impardonabilă (Locke, păzește-ți luneta!), Gears of War a lipsit din lista candidaților pentru cel mai bun joc al anului și nici nu a smuls coronița, așa cum ar fi fost normal din punctul meu de vedere să fie, iar prietenii care beau cu mine știu. Cum adică „ce știu"! Știu că cel mai bun joc de acțiune al anului (sâc!) nu este tocmai o portare directă extrem de reușită a celui mai bun joc de acțiune al anului 2006 pentru Xbox 360, deoarece Epic Games a avut grijă să adauge conținut nou, inclusiv cinci capitole noi, și a pus Brumak-ul pe noi.



CONSOLE

Mass Effect

Producător Bioware
Distribuitor Microsoft
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.masseffect.com



Debutul lui Bioware pe scena RPG-urilor „consolicești" a fost un succes imens. În 2007, același Bioware a repetat „boacăna" de acum trei ani și ne-a dăruit cel mai bun RPG „de consolă" din toate timpurile. Și asta v-o spune un fan al „japonezismelor". Laudele, însă, nu se opresc aici. După optsprezece ore petrecute în fața unui televizor butonând ca un îndrăcit la Mass Effect, mi-am dat seama că niciun alt joc nu mi-a mai chinuit Xbox-ul (și ochii) într-un asemenea hal. Nu-i lucru curat, dar e cel mai bun lucru necurat...

Mențiune onorabilă – The Legend of Zelda: Twilight Princess

GRAFICĂ

Crysis

Producător Crytek
Distribuitor EA
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.ea.com/crysis/

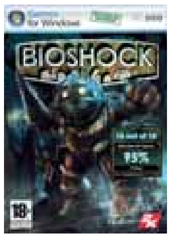


Benchmark-ul ideal pentru a stabili ordinea în care se vor alinia plăcile video în topurile viitoare este aici, acum, iar pentru fericiții posesori ai unui PC high-end, care vor să se mândrească cu herghelia de cai putere din carcasă, Crysis este un joc obligatoriu. Acesta nu numai că s-a ridicat la înălțimea așteptărilor din punct de vedere grafic, ba chiar le-a întrecut, mediul înconjurător fiind de-a dreptul fantastic, fotorealist până în pânzele albe și ornamentat cu cele mai realiste artificii vizuale prezente într-un joc la ora actuală. Great success!

SUNET

Bioshock

Producător 2K Boston
Distribuitor 2K Games
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.bioshockgame.com



Întocmai precum este impecabil sub aspect vizual, Bioshock rupe și la partea de sunet. Muzica, preluată din anii ´40 - ´50, este perfect adaptată nu doar atmosferei și perioadei, dar și momentelor din joc în care se face auzită – motiv pentru care textul pieselor, altfel inocent, îți dă câteodată fiori. Vocile din joc, o nebunie, sunt la rândul lor generatoare de sloiuri pe șira spinării, prin ton și vorbe, iar mugetul neomenesc al unui Big Daddy credem că poate deveni marcă înregistrată. În opinia noastră, acest joc este un exemplu perfect al modului în care poți depăși procedeele sonore ieftine și răsuflate din F.E.A.R., pentru a ajunge cel puțin la nivelul universului audio al vechii serii Thief. S.T.A.L.K.E.R. se plasează pe locul al doilea în această categorie – poate pentru că nu sunt mai multe piese FireLake în joc?

CHILIPIRUL ANULUI
Orange Box

Producător Valve
Distribuitor Valve
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www. half-life2.com

Cinci jocuri geniale într-o cutie genială. O cutie pe cât de portocalie, pe atât de ieftină, o cutie care m-a făcut să las cu limbă de moarte: „If I die poor, bury me in an orange box".



STORYLINE
Portal



Portal arată că merită să existe o industrie a jocurilor plină de locuri comune, banalităţi şi idiosincrazii – pentru ca să se poată face băşcălie de ea (no pun intended...). Dar nici băşcălia asta nu e chiar pe faţă, grosieră, ci fină, simpatică, dementă, cald robotică, pe alocuri subtilă. Şi totul se petrece în vreo trei ore de joc efectiv în care povestea cam lipseşte cu desăvârşire, dar e admirabilă. E sublimă, putem zice. E subliminală.

CEA MAI MARE DEZAMĂGIRE
Clive Barker's Jericho

Producător Mercury Steam Entertainment
Distribuitor Codemasters
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.codemasters.com/jericho

În pofida oricăror aşteptări, nu există viaţă după Undying.

CEL MAI SLAB JOC AL ANULUI
Empire Earth III



Producător Mad Doc
Distribuitor Vivendi
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.empireearth.com

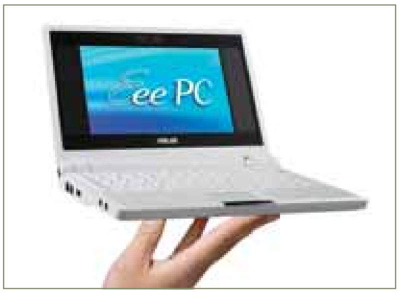
E greu de spus ceva atunci când vine vorba despre cel mai slab joc al anului. Au fost probabil şi mai slabe, însă nu la noi în revistă. Empire Earth nu numai că ne-a dezamăgit, ne-a şi speriat, ne-a trimis la plimbare şi la femei, ceea ce vă doresc şi vouă.

CEL MAI ORIGINAL JOC AL ANULUI
Portal

Portal e, pur şi simplu, ca nici un alt joc.

BEST HARDWARE
Asus Eee PC 4G

Pentru această poziţie se luptă o grămadă de produse şi alegerea devine din ce în ce mai dificilă cu fiecare an care trece. De



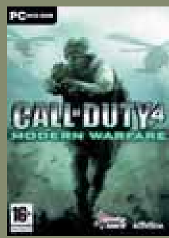
această dată ne-au surprins într-un mod plăcut cei de la Asus, care au creat o mini bijuterie tehnologică. Practic este vorba de un mini-laptop ce cântăreşte sub un kilogram, are un procesor la 900 MHz, 512 MB RAM şi 4 GB de memorie de tip SSD ca spaţiu de stocare. În mod normal, el vine preechipat cu o distribuţie specială de Linux, însă poate foarte bine să ruleze şi un SO bazat pe Windows. În ciuda dimensiunilor sale, este bine accesorizat, el livrându-se cu un webcam, reţelistică wireless şi Ethernet, placă de sunet, porturi USB, etc. Merită.

JOCUL BANULUI
World of Warcraft

Producător Blizzard
Distribuitor Vivendi
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www. wow-europe.com

Nebunia continuă. Atât timp cât loot-ul o să tindă la infinit, ne jucăm până crăpăm. Unde mai pui că anul acesta a venit şi The Burning Crusade. OMFGGIEFMONEYPLIX că nu mai pot!!!

CEL MAI JUCAT JOC ÎN REDACŢIE
Call of Duty 4: Modern Warfare



Producător Infinity Wards
Distribuitor Activision
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www.charlieoscardelta.com

Da. Băieţii de la CHIP ştiu de ce. Acum credem că a aflat şi cine nu trebuia...

BEST GADGET
Nintendo Wii, PlayStation 3 şi Xbox 360

Cei trei care au speriat nu doar Vestul, ci şi întreaga lume. Cu siguranţă, 2007 a fost anul lor şi în niciun chip nu pot fi nominalizaţi separat. Fiecare are atuurile sale, însă per ansamblu, noi, jucătorii, suntem cei mai câştigaţi. Acum avem la dispoziţie unele dintre cele mai performante console, High Definition, cele mai mari generatoare de febră musculară şi mai colorate decât Blu-ray. În fiecare zi apare câte un accesoriu nou şi odată cu acestea se înmulţesc şi posibilităţile de a te distra mai mult cu oricare dintre aceste console. Play ON!!!





JOCUL ANULUI 2007

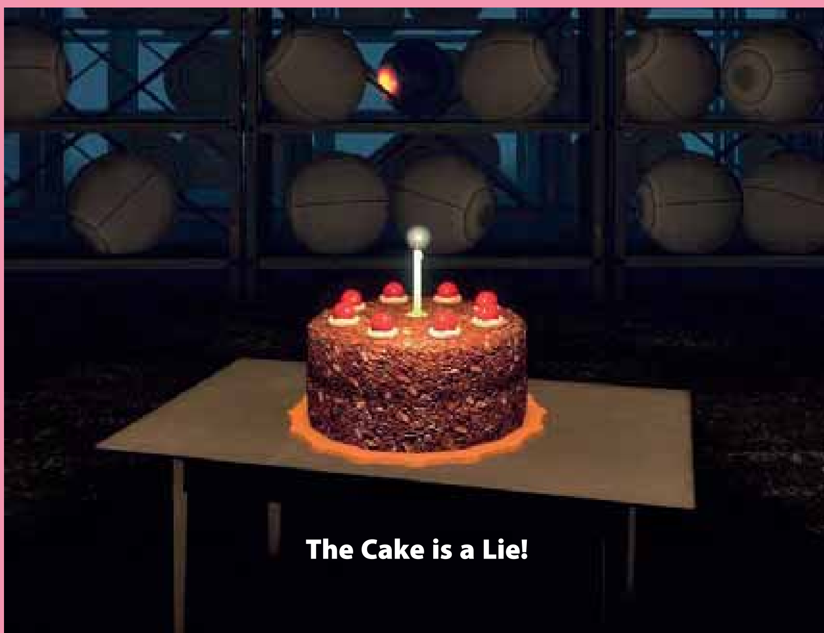
Portal

Producător Valve
Distribuitor Valve
Ofertant www.gameshop.ro
ON-LINE www. half-life2.com

Întocmai precum în articolul despre acest joc, şi în rândurile de faţă ne e teamă să spunem lucruri prea multe şi explicite despre dânsul, ca să nu stricăm plăcerea şi surpriza supreme de care ar putea avea parte cei care nu l-au jucat încă. Fapt pentru care, la sugestia lui cioLAN, îi rugăm pe cei care ştiu despre Portal să nu le spună nimic celor care nu ştiu despre Portal, decât că este jocul anul 2007 pentru LEVEL, votat astfel cu majoritate absolută de către noi. Credem că asta spune suficient despre Portal. Acesta a fost un triumf.

Disclaimer. *Textul pe care tocmai l-aţi citit nu conţine spoiler-e!*

P.S. Mai multe jocuri din 2007, ale căror titluri nu ni le putem aminti, s-au clasat pe locul al doilea, cu un avans considerabil în faţa Portalului.



The Cake is a Lie!

2007 şi vânzările de jocuri din România

1 Cum a fost anul 2007 în viziunea dumneavoastră?

2007 a fost un an de creştere impresionantă pentru piaţa de jocuri din România. World of Warcraft a dominat toate topurile de vânzări şi a demonstrat, cu ajutorul celor peste 10.000 de jucători români activi, că genul MMORPG este în plină dezvoltare şi la noi. 2007 a fost şi anul în care consola Sony PlayStation 3 a intrat pe piaţă şi a dus la dezvoltarea puternică a segmentului current gen şi în România.

Anul 2007 a fost un an bun pentru industria jocurilor în România. Compania TNT Games a înregistrat o creştere a cifrei de afaceri de peste trei ori comparativ cu anul precedent. Intrarea pe piaţă a consolelor de nouă generaţie, dar şi promovarea jocurilor de buget şi super-buget au adus elemente de noutate bine-venite pe piaţa din România.

2 Ce aşteptări aveţi pentru 2008?

2008 va aduce o creştere de 30-35% a vânzărilor de jocuri originale în România, pe fondul dispariţiei treptate a PlayStation 2 şi înlocuirea sa cu noile standarde. Totuşi, PC-ul va rămâne cea mai puternică platformă, cu peste 70% din piaţă. 2008 va fi şi un an în care românii vor trăi mai bine şi achiziţia unui joc original va fi din ce în ce mai puţin dificilă (pe fondul creşterii puterii de cumpărare, dar şi al unui strict control al preţurilor, în linia începută de Best Distribution în 2006). GameShop.ro va rămâne şi în 2008 cel mai important jucător pe piaţa online din România, în condiţiile dezvoltării serviciilor online de gaming.

Avem toate premisele pentru a continua această evoluţie pozitivă şi în 2008, mai ales în condiţiile în care piaţa se maturizează.

3 Care sunt problemele industriei în România?

Industria de jocuri din România este în continuare afectată de piraterie, de interesul scăzut al mass-media faţă de fenomenul jocurilor video şi de preţuri care, deşi sunt în scădere, rămân adesea prohibitive (de cele mai multe ori din cauza politicii publisher-ilor din străinătate, care nu doresc să favorizeze la preţ România în detrimentul Germaniei, Franţei, Spaniei, Angliei etc., pentru a nu crea dezechilibre pe piaţa europeană). Pe partea de producţie de jocuri, România are nevoie de infuzii serioase de capital pentru a putea intra în rândul ţărilor est-europene care deja au tradiţie în producţia de jocuri (Polonia, Cehia, Ungaria, chiar şi Bulgaria).

Cea mai importantă problemă pentru industria de jocuri din România rămâne pirateria. Aceasta este însă legată de cea de-a doua problemă, puterea de cumpărare încă scăzută a consumatorului român. În al treilea rând, penetrarea slabă a consolelor este una dintre problemele importante din România. Dacă pe pieţele mature PC-ul nu deţine o cotă de piaţă mai mare de 15-20%, restul fiind disputat de console, în România situaţia este exact invers. Odată cu popularizarea consolelor, vânzările de software vor creşte semnificativ, această piaţă fiind mult mai profitabilă.

4 Top vânzări pe 2007

1. World of Warcraft The Burning Crusade (PC)
2. FIFA 08 (PC)
3. Need for Speed ProStreet (PC)
4. World of Warcraft Battlechest (PC)
5. Command & Conquer 3 Tiberium Wars (PC)
6. Harry Potter and the Order of the Phoenix (PC)
7. The Sims 2 Pets (PC)
8. Need for Speed ProStreet (PS2)
9. Medal of Honor Airborne (PC)
10. The Sims Life Stories (PC)
11. FIFA 08 (PS2)
12. World in Conflict (PC)
13. The Sims 2 Bon Voyage (PC)
14. The Sims 2 Celebration Stuff (PC)
15. The Sims 2 Seasons (PC)
16. The Sims Pet Stories (PC)
17. FIFA 08 (PSP)
18. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (PC)
19. Crysis (PC)
20. Bioshock (PC)

1. Game Outlet, colecţiile de buget şi super-buget
2. Jocurile Disney, colecţiile de buget şi super-buget
3. Guild Wars (Nightfall, Factions, Eye of the North)
4. Wii Sports Pack
5. Pirates of the Carribean 3
6. Medieval II (Total War, Kingdoms)
7. The Chronicles of Narnia
8. Virtua Tennis 3 toate platformele
9. Nintendo DS Lite
10. Virtua Fighter 5 toate platformele



best distribution

În 2008 sper să văd o Românie mai civilizată, ai cărei locuitori au mijloacele necesare (şi pofta de muncă) să-şi asigure un trai decent. Şi cum un trai decent implică şi distracţie măcar câteva ore pe săptămână, mă aştept ca industria de entertainment să crească în continuare. Şi filmele, şi jocurile, ca şi revistele de specialitate de jocuri :o), sunt importante pentru o categorie largă de români, dar înfundaţi în credite de nevoi personale, imobiliare, leasing-uri, chirii, cheltuieli obligatorii etc. În 2008 sper ca veniturile să ne permită să ne mişcăm mai liber în spaţiul digital şi să ne bucurăm mai mult de jocuri şi de putere hardware (fie PC, fie console current gen). Şi, fără vreo legătură cu cele de mai sus, vreau să merg la vară pe o insulă şi să uit o săptămână că există conceptul de „iarnă”. :o)

Mihail Stegaru
Director de marketing şi achiziţii
Best Distribution

Fiecare dintre furnizorii noştri pregăteşte titluri de excepţie pentru 2008.

Nintendo va începe anul în forţă prin prezentarea, în această primăvară, a unui nou pachet software/hardware numit Wii Fit, care va revoluţiona încă o dată interacţiunea cu consola. Wii se va transforma în centrul de fitness personal al fiecăruia.

Alt titlu de excepţie va fi Mario & Sonic at the Olympic Games, titlu dezvoltat în parteneriat cu SEGA, ce face deja furori pe pieţele pe care s-a lansat deja.

Vor urma Zack and WikiT: Quest for Barbaros' Treasure şi Donkey Kong Jet Race , iar spre mijlocul anului va apărea Mario Kart pentru Wii, un titlu de referinţă pentru fanii Nintendo.

Nintendo DS, consola portabilă, va beneficia la rândul ei de lansarea mai multor titluri de tip Brain Trainin/Math Training, dar şi de titluri precum Final Fantasy XII Revenant Wings, din nou adevărate legende pentru fanii Nintendo.

Disney va lansa în 2008 mai multe titluri, printre cele mai interesante numărându-se Turok şi The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, adaptare după filmul cu acelaşi nume ce va apărea în această vară.

SEGA va lansa Universe at War: Earth Assault, un excelent joc de strategie, urmat de Football Manager Live, primul joc de acest fel care le va da posibilitatea fanilor genului să se întâlnească online pentru adevărata înfruntare a talentului managerial. Franşiza Total War va primi o nouă adiţie, Empire: Total War, care a cărui acţiune va purta jucătorii în secolul 18, una dintre cele mai agitate perioade ale istoriei umane.

NC Soft, companie ce produce exclusiv jocuri de tip MMORPG, va continua să promoveze proaspăt lansatul Tabula Rasa, dar va lansa şi un nou titlu Aion, aflat încă în lucru.

Octavian Dunăre, Director de marketing, TNT Games

File de Poveste



Primii membri ai guildei.

The Eternal Heroes

Personaj: Phenomen
Server: Outland - Europe
Ghilda: <The Eternal Heroes>
Funcţie: Eternal Hero

<The Eternal Heroes> este o ghildă destinată exclusiv românilor, înfiinţată recent şi care se află încă în stadiul de recrutare, reuşind să aibă până la momentul actual 30 de membri.

Totul a început atunci când eu şi Isilidur (actualul GM) am părăsit ghilda din care făceam parte. Neavând o alternativă, a apărut ideea <The Eternal Heroes>, o ghildă formată numai din români, 70-only şi orientată spre raiding, acesta fiind în continuare scopul nostru.

Acum că ştiţi ce este şi ce va fi <The Eternal Heroes>, să vă spun ceva şi despre membrii acesteia.

Noi ne aflăm aici în primul rând pentru a ne simţi bine, de aceea atmosfera este întotdeauna primitoare pentru fiecare dintre membrii noi, care de altfel nu întârzie să apară. Râdem, glumim şi profităm din plin de timpul petrecut în faţa calculatorului.

Sunt totuşi şi momente în care trebuie să devenim serioşi, în sensul că mai facem câte un raid pe acolo pe unde ne permitem. Deocamdată am îngenuncheat toţi boşii din: The Deadmines, Shadowfang Keep, Blackfathom Deeps, Razorfen Kraul, Razorfen Downs, Uldaman, Zul'Farrak şi Sunken Temple. Sperăm că cei cinci membri ajunşi la level 70 (Romanuxxl, Bulibasha, Cois, Clientul, Decendis) să reuşească o performanţă mult mai bună.

Pe lângă faptul că ne place să jucăm WoW, putem spune că avem şi viaţă socială (fete, suc sau şpriţ şi pizza).

Suntem o ghildă de oameni simpli cu un scop măreţ: acela de a crea una dintre cele mai mari ghilde de români din WoW. Pentru aceasta avem nevoie de ajutorul vostru, cei care citiţi acest articol. De aceea, pentru a vă alătura ghildei <The Eternal Heroes>, nu ezitaţi să-mi daţi mie, lui Isilidur, lui Krit (vecinul meu) sau oricărui membru de 70 de mai sus un whisper. Nu contează ce rasă, clasă sau level aveţi; vă vom ajuta în cursa spre level 70 cum putem noi mai bine.

Pentru o atmosferă cât mai relaxantă, am modificat rank-urile iniţiale. Acestea variază de la PeterPan, Tarzan până la Războinic, Eternal Hero şi în final Kreator.

Deoarece ştiţi cam totul despre istoria, prezentul şi viitorul ghildei <The Eternal Heroes>, vă aşteptăm cu drag să vă alăturaţi comunităţii româneşti de pe realm-ul Outland.

Mulţumim anticipat redacţiei LEVEL pentru şansa oferită, alături de un călduros „La Mulţi Ani" din partea membrilor ghildei <The Eternal Heroes>.

P.S. La data apariţiei acestui articol ghilda va fi deja mare şi probabil că mulţi dintre noi vor avea deja acces la heroic-uri, dată fiind diferenţa de aproape o lună.

Vă reamintim că aşteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificaţi în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conţină în primul rând numele personajului vostru şi serverul pe care jucaţi, ghilda din care faceţi parte şi câţi alţi români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experienţă în particular relativ la WoW sau poate fi pur şi simplu ceea ce simţiţi când jucaţi. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceţi parte sau descrierea unui party reuşit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da şi o formă grafică experienţei voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluţia minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil şi cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spaţii este de 3500.

Netgear Digital Entertainer EVA700



O nouă jucărie pentru acasă

Industria de entertainment pentru acasă este una foarte dezvoltată. Multă lume tinde spre o digitalizare accelerată a propriului cămin pentru a-i creşte din ce în ce mai mult gradul de confort. De departe cel mai interesant domeniu este cel al cinematografiei de „acasă". Există fel şi fel de echipamente care să te facă să uiţi de tine şi să te transpună în pielea personajelor din filme, chit că vorbim de televizoare de mare definiţie, de proiectoare ce-ţi transformă pereţii în adevărate ecrane cinematografice, sisteme audio cu zeci de sateliţi şi sute de waţi sau playere HD DVD sau Blu-ray. Pentru că nu se putea altfel, mai devreme sau mai târziu, în toată această furtună de tehnologie intervine şi PC-ul, în diverse forme sau culori. Acesta automat va plânge pentru o banală conexiune la internet.

Într-un mod cât se poate de simplist, cei de la Netgear propun o soluţie ceva mai compactă şi extrem de practică.

Digital Entertainer EVA700 este, pe scurt, un media center ce intermediază transferul de materiale audio/video de pe un computer sau orice mediu de stocare direct către un televizor sau orice alt dispozitiv cu funcţii asemănătoare acestuia.

Până acum am mai avut la testare echipamente din această categorie, însă niciunul nu s-a comportat atât de bine. Răspunde foarte prompt la comenzi, nu are timpi de aşteptare, totul funcţionează ireproşabil şi trebuie să recunosc că sunt plăcut impresionat de performanţele sale.

Practic, acest device are aproape tot ce ţine de partea de conectică. Zona de audio/video este bine delimitată şi pune la dispoziţie cele mai cunoscute tipuri de conectori, de la SCARR şi S-Video până la RCA composit şi RCA component pentru device-uri ce permit redarea de material video de mare definiţie. Zona de reţelistică este completă. În funcţie de infrastructura de acasă, putem conecta acest media center atât pe o conexiune ethernet 10/100 Mbps ori wireless la orice device compatibil cu standardul 802.11g. Pentru a nu periclita securitatea şi pentru a proteja conţinutul datelor transferate prin conexiunea wireless, Netgear EVA700 dispune de un modul de criptare hardware ce poate crea chei de siguranţă realizate pe 40, 64 sau 128 de biţi.

În ceea ce priveşte PC-ul sau PC-urile de pe care se vor realiza stream-urile, situaţia este extrem de simplă. Dacă acestea au la bază tehnologia Intel ViiV, nu aveţi altceva de făcut decât să folosiţi aplicaţiile de management preinstalate şi totul devine o joacă de copii. Dacă dispuneţi de un computer de generaţie mai veche sau care rulează o versiune de Windows XP alta decât Media Center Edition, atunci veţi fi nevoiţi să instalaţi o mică aplicaţie numită Windows Media Conect prin intermediul căreia puneţi la dispoziţia lui Netgear Digital Entertainer EVA700 conţinutul unuia sau mai multor directoare stocate pe acel calculator.

Modul de utilizare este extrem de simplu, totul se face din telecomanda ce-l însoţeşte şi, odată realizată conexiunea cu respectivul PC gazdă, poate începe transmisia. Dacă este vorba de poze sau muzică, nu prea aveţi de ce să vă faceţi probleme. În ceea ce priveşte materialul video, aici sunt câteva aspecte de menţionat. Pot fi rulate majoritatea tipurilor de fişiere video, codate WMA 8 sau 9, MPEG1, 2 sau 4, Xvid sau WMV, indiferent de rezoluţie, până la maxim 1920 x 1080, adică standardul HD 1080p. Ştiu, sună foarte bine aceste lucruri şi se văd de-a dreptul excelent. În timpul testului de exemplu am rulat un material codat DivX 5 la o astfel de rezoluţie direct pe PC-ul gazdă şi au apărut mari probleme în ceea ce priveşte fluenţa imaginilor. Rulând acelaşi material cu Netgear Digital Entertainer EVA700 pe un TV LCD, spre surprinderea mea, problemele legate de sacadarea imaginilor au dispărut ca prin minune.

Cu cea mai nouă versiune de firmware existentă în momentul scrierii acestor rânduri nu am avut posibilitatea de a reda materiale video mai vechi codate cu versiuni de DivX3 şi, de asemenea, nu am reuşit nici să adaug vreo subtitrare la filmuleţele mele preferate. Cine ştie, poate cu următoarea versiune de firmware.

În afară de PC, se poate apela şi la portul USB pentru a conecta diverse echipamente pe care pot fi stocate fişiere multimedia.

Dacă din întâmplare dispuneţi şi de o conexiune la internet, acest media center Netgear Digital Entertainer EVA700 poate reda diverse posturi de radio ce emit în acest mediu. Lista acestora este foarte numeroasă, motiv pentru care pot fi sortate după diverse categorii: gen, ţară, tip etc.

Pentru cine are de gând să-şi amenajeze un home cinema cochet şi foarte simplu de operat, un media center Netgear Digital Entertainer EVA700 pare a fi o soluţie reuşită.

OFERTANT: Tornado Sistems
TELEFON: 021-206.77.77
PREŢ: 850 Lei

Thrustmaster RGT Force Feedback PRO

Adrenaline buster



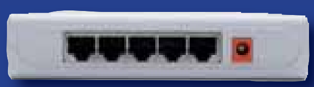
În dorința de a crea un mediu cât mai realist posibil, cei de la Thrustmaster sunt mai tot timpul atenți la sugestiile jucătorilor. Rezultatul unor astfel de sugestii este şi volanul RGT Force Feedback PRO, special conceput pentru a materializa experiențe unice. Cu acest gen de volan se poate conduce orice fel de maşină ați visat. Senzațiile sunt pe cât de incitante, pe atât de realiste. Pentru a crea acea atmosferă realistă, este însoțit de un schimbător de viteze şi de o bază cu toate cele trei pedale. Construcția acestora este excelentă, iar materialele folosite sunt de primă mână. Partea şi mai interesantă este legată de zona de personalizare. Fiecare dintre pedale poate fi ajustată atât din punct de vedere al rezistenței de apăsare, cât şi pe plan orizontal sau vertical pentru a fi folosită într-o poziție convenabilă, adaptată la stilul de condus al fiecăruia.

Partea cu volanul este însă atracția „biroului": este capitonat cu material anti-alunecare, are nu mai puțin de 10 butoane complet programabile, posibilitatea de a alege între stick sau clapete pentru modul în care se doreşte schimbarea vitezelor. Posibilitatea de a roti volanul până la 270 de grade este un mare beneficiu mai ales pentru cei care preferă un stil de condus mai calm, cu nişte curbe luate foarte larg.

OFERTANT: UbiSoft România
TELEFON: 021.569.06.00
PREȚ: 355 Lei

D-Link DGS-1005D

Rețele ECO





Green Ethernet este noul concept prin care cei de la D-Link doresc să realizeze echipamente de rețelistică având un consum redus de energie electrică. DGS-1005D, ediția „verde", este unul dintre echipamentele care îşi propun să facă o economie la consum de până la 25-30 %. Practic, prin multe case şi birouri sunt echipamente care consumă curent electric chiar şi atunci când nu sunt folosite. Pentru a realiza aceste reduceri, switch-ul fără management analizează în permanență situația celor cinci porturi, toate Gigabit. În situația în care unul din PC-urile conectate este oprit sau nu face trafic pentru o anumită perioadă, automat respectivul port al switch-ului este oprit, fiind reactivat doar atunci când este nevoie. Un switch standard are alimentate permanent porturile sale ethernet cu un curent constant. În cazul noilor modele D-Link, acest curent poate fi ajustat în funcție de lungimea cablurilor folosite între switch şi respectivele PC-uri. Fiind un produs destinat rețelelor de acasă, cablurile de rețea utilizate sunt de obicei foarte scurte, de unde rezultă un consum şi mai redus de energie. Nu strică puțină economie, nu?

OFERTANT: Partenerii D-Link
PREȚ: 66 Lei

Logitech Cordless MediaBoard Pro

O nouă experiență gameristică

De multe ori, folosim PC-ul pentru joacă şi adesea am dorit să-i înlocuim tastatura clasică cu un device mai uşor controlabil. Pe de altă parte, acesta este avantajul console-lor. Ai la dispoziție un gamepad şi eşti sigur că toate jocurile funcționează perfect cu acesta. Mai nou, în era comunicațiilor, nici console-le nu mai sunt ce erau odată. Acum, cu aces-tea se poate naviga pe internet, se poate as-culta muzică, se pot viziona filme sau chiar se pot purta conversații cu alți jucători. Din acest motiv, cei de la Logitech au creat o tastatură dedicată consolei PlayStation 3 pentru a inter-acționa mult mai comod. Tastatura se remar-că printr-un design deosebit, este extrem de subțirică, foarte uşoară şi se conectează wire-less prin intermediul tehnologiei Bluetooth. Pentru că adăugarea unui mouse ar fi creat confuzie, tastatura este prevăzută şi cu un to-uch pad extrem de precis. Logitech Cordless MediaBoard Pro este foarte silențioasă şi, ală-turi de tastele standard, apar şi butoanele „function", cu dedicație către cele mai impor-tante funcții ale consolei.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 232 Lei



Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme

Performanțe îndestulătoare

Știu că această placă grafică nu este una dintre cele mai performante, însă este una dintre cele mai potrivite și recomandate ca preț-performanță. Construită pe baza chipset-ului NVIDIA GeForce 8800 GT, placa WinFast PX8800 GT Extreme este o versiune foarte reușită din toate punctele de vedere. Având ca dotare standard 512 MB de memorie de tip GDDR3 ce rulează la o frecvență de 1000 MHz, se garantează performanțe deosebite în jocurile de moment și în cele viitoare. 8800 GT este un chipset foarte reușit și care pe această placă rulează foarte bine la o frecvență de 680 MHz. Aceste plăci video sunt pe placul meu. Sistemul de răcire este destul de eficient, nefiind nevoie ca placa să ocupe două sloturi PCI ale plăcii de bază. Ba chiar, la nevoie, se poate merge fără probleme și în varianta SLI. Chiar și în varianta „solo" în 3DMark06 se obțin rezultate cu cel puțin 500 de puncte mai mari față de rivala ATI Radeon HD3870. În jocuri, până în rezoluții de maximum 1600 x 1200, balanța se înclină favorabil, însă trecând peste acest prag se simt deja „colții" concurenței. Pe lângă multe alte accesorii și aplicații, Never Winter Nights 2 este jocul pe care îl primiți bundle la achiziționarea acestei plăci.

OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREȚ: 889 Lei



Epson Stylus Photo RX585

De toate... la grămadă

Lucrul cu hârtia nu ar mai trebui să fie o bătaie de cap. Totul ar trebui să se execute printr-o simplă apăsare de buton. Ei bine, acest lucru se și întâmplă cu multifuncționalul RX585 de la Epson. Și... când zic multifuncțional, chiar e. În afara task-urilor normale de tipărire, copiere și scanare, Epson Stylus Photo RX585 știe foarte bine să lucreze și cu fotografii, indiferent de suportul pe care sunt stocate. Fără a mai fi nevoie de PC, cu acest multifuncțional se pot prelucra, corecta și tipări fotografii direct de pe camere foto sau carduri de memorie. Toate operațiunile pot fi supravegheate pe ecranul său TFT de 6,3 cm încorporat. Despre calitate am doar cuvinte de laudă. Culorile sunt excepționale, vii, iar pe o hârtie foto de calitate parcă prind viață. Pe de altă parte, o imprimare pe hârtie normală lasă urme destul de vizibile din punct de vedere calitativ.

Cartușele cu cele șase nuanțe de cerneluri sunt independente, așa că pot fi schimbate doar cele care au terminat cerneala din interior. Din punct de vedere al vitezei de imprimare se poate atinge valoarea de 37-38 de pagini A4 pe minut, indiferent dacă sunt tipărite alb-negru sau color. La fotografii situația e mai „încetinită" pe la 10-12 secunde pentru o fotografie 10 pe 15 cm.

OFERTANT: Partenerii Epson
PREȚ: 645 Lei



Asus WL-500W

Compatibilitate sporită

Nici la ora actuală nu sunt stabilite 100% toate specificațiile standardului „n" în materie de transmisii de date fără fir. Totuși noul router wireless WL-500W de la Asus promite să ofere rate foarte mari de transfer în modul wireless cu foarte multe echipamente compatibile cu 802.11n draft. În acest caz, se poate folosi acest echipament fără probleme chiar și pentru transferuri foarte mari de date, stream-uri multimedia sau chiar jocuri online. Router-ul Asus WL-500W funcționează fără probleme pe orice tip de conexiune la internet, inclusiv PPPOE, și poate fi configurat extrem de rapid și simplu grație funcției EZConfig-EZSetup. Dacă doriți să împărțiți în rețea o imprimantă sau să vă supravegheați locuința din alt oraș, conectați la unul din porturile USB ale router-ului o imprimantă sau o cameră web. Ce se întâmplă însă în cazul în care conectăm la unul din aceste porturi USB un HDD extern? Ei bine, nimic rău, ba dimpotrivă. Fie poate fi folosit ca file server, fie se transformă în locația de bază a download-urilor voastre. Cu ajutorul unui download manager, se poate programa ca anumite fișiere să se download-eze automat pe respectivul HDD, chiar și atunci când v-ați închis PC-ul sau laptopul. Treabă foarte simplă și fără bătăi de cap.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 510 Lei



Thrustmaster Dual Trigger 3 in 1 Rumble Force

3 dintr-un foc

Dacă e unu, de ce să nu fie şi dual şi, dacă e dual, de ce să nu fie şi pentru PS3? Le cam stă capul la ghiduşii băieţilor de la Thrustmaster şi, din glumă în glumă, au lansat un model de gamepad pe care îl putem folosi la mai multe device-uri. Dacă tot cumperi unul pentru PC, de ce să nu îl foloseşti şi la consola aflată la loc de cinste în sufragerie? Dacă tot te-ai obişnuit cu avantajele şi dezavantajele lui, ştii cum să îl foloseşti şi devii un meseriaş în ale jocurilor chit că acţionezi pe PC sau pe consolă, fie ea PS2 sau PS3. Ideea e cât se poate de genială, mai ales că vorbim de un gamepad destul de cunoscut: aceleaşi funcţii, aceleaşi butoane programabile, aceleaşi trăgace progresive, aceleaşi efecte de force feedback, aceeaşi costumaţie. Te-am pus pe gânduri, nu?

OFERTANT: Ubisoft Romania
TELEFON: 021.569.06.00
PREŢ: 85 Lei



Geil DDR2 Ultra Dual Channel Kit

Dezleagă performanţele

Geil le propune posesorilor de PC-uri dotate cu procesoare Intel un kit de memorii DD2 Dual Channel PC6400. Asta ar suna ceva de genul două module de memorie a câte 1 GB fiecare, ce rulează la 800 MHz, în CAS3. De acum vine însă partea frumoasă: aceste memorii se comportă la fel de bine şi în cazul în care... din „greşeală", ajungeţi cu ele la 900 MHz. Totul e să mai suplimentaţi uşor numărul de waţi necesari şi platforma în cauză câştigă vreo câteva sute de megahertzi în plus la procesor. Acest kit Dual Channel rezistă foarte bine chiar şi în cazul unor temperaturi ridicate, învelişul său „protector" îşi face foarte bine treaba de a disipa căldura suplimentară.

OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREŢ: 359 Lei

■ **BogdanS**



Logitech G5

5.1 plăceri reconfortante

Logitech G51 este, în primul rând, un produs foarte plăcut ochiului. Designul modern este completat de o funcţionalitate notabilă în această zonă de preţ. Mă refer aici la prezenţa unei suprafeţe de control al volumului, cu reglaje selectabile separat pentru total, subwoofer, spate şi centru, pe care se mai află o ieşire de căşti şi o intrare de microfon, fiecare dublată de câte un buton de mute. La acestea se adaugă un buton pentru activarea unui efect de surround, cu 2 setări (Gaming/ Music). Poate că la capitolul ergonomie ar fi de reproşat faptul că sateliţii, cu excepţia centrului, nu au un picior flexibil, reglabil. Dar, dispersia frecvenţelor înalte la sateliţii sistemului G51 este suficient de bună pentru ca acest lucru să nu deranjeze în spaţiul pentru care acesta a fost proiectat – biroul. Pentru că Logitech G51 este un sistem de sonorizare de uz individual, pentru suprafeţe restrânse şi volume moderate. În aceste condiţii, subwooferul, deşi nu foarte rapid în atac, oferă o bază solidă chiar şi la volume mici. Mediile sunt bine reprezentate în zona înaltă, iar înaltele au o prezenţă mulţumitoare prin contur, dacă nu prin putere. Buna redare a armonicelor superioare din emisia instrumentelor şi vocii caracterizează acest sistem, mai degrabă decât volumul de aer dislocat. Concluzie: Logitec G51are calităţile necesare pentru o sonorizare discretă şi confortabilă.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREŢ: 550 Lei

■ **Marius Ghinea**





Sony Ericsson W350i

Acum câţiva ani, când sămânţa reţelelor de telefonie mobilă a început să prindă rădăcini şi pe teritoriul ţării noastre, oferta de telefoane mobile era destul de subţirică. Erau disponibile doar câteva modele şi printre acestea erau unele telefoane cu clapetă. Încet, încet acestea au pierdut teren în faţa noilor apariţii şi au fost date uşor uitării. Cei de la Sony Ericsson reînvie acele vremuri şi acum le oferă clienţilor terminalul W350i, cu clapetă. Aceasta nu este doar o simplă protecţie din plastic a tastelor, ci un sistem mai practic de a controla funcţiile principale ale modului său walkman. Practic, în acest fel este mult mai simplu de utilizat ca MP3 player fără însă a afecta funcţia principală de telefon. Sony Ericsson W350i se comercializează într-o gamă variată de culori, însă mai important este faptul că telefonul este însoţit şi de un card de memorie M2 de 512 MB, numai bun pentru a fi încărcat cu albumele preferate.

Specificaţii Sony Ericsson W350i

Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni: 104 x 43 x 11 mm
Greutate: 80 grame
Ecran: TFT– 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Cameră foto: 1,3 MP, 1280 x 1024 pixeli
Sunet: Polifonic, MP3, AAC
Transfer Date: GPRS – class 10, HSCSD, EDGE
Mesagerie: SMS, MMS, EMS, E-mail
Bluetooth: DA
Port Infraroşu: NU
Suport Java: DA
FM Radio Inclus: DA, cu RDS
Port USB: DA
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 300 de ore
Talk time: maximum 7 ore

Samsung i450

Nici coreenii de la Samsung nu au stat prea mult pe gânduri şi au lansat un nou model de player MP3 cu funcţii de telefon mobil şi cameră foto. Lăsând gluma la o parte, modelul i450 este destul de reuşit din aproape toate punctele de vedere. Este un telefon foarte compact, cu un sistem de operare Symbian şi cu o găselniţă interesantă pentru cei care preferă să asculte piesele preferate atunci când călătoresc sau aşteaptă tramvaiul în staţie. Se pare că majoritatea utilizatorilor preferă funcţiile de redare audio ale unui telefon în locul celor de fotografiere şi filmare. Acest lucru se vede din gama de accesorii şi funcţii dedicate acestui scop ce tot apar la telefoanele mobile, în timp ce performanţele senzorilor camerelor foto incluse cam bat pasul pe loc la 2-3 megapixeli. Cei de la Samsung încearcă să atragă atenţia prin adăugarea la acest telefon de tip slide a unei rotiţe de tip touch sensitive asemănătoare ca principiu de funcţionare celei de la iPod. Pe partea de comunicaţii, Samsung i450 dispune şi de funcţii 3G, extrem de utile, mai ales că în România acest segment este în plină ascensiune.

Dimensiuni: 101 x 52 x 18 mm
Greutate: 114 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 500 de ore
Talk time: maximum 5 ore





Motorola W270



Portofoliul celor de la Motorola începe să aibă în componenţă şi alte modele de telefoane mobile în afară de zecile din seria „RAZR". Apar şi telefoane mai normale, ce ţin cont şi de buzunarele clienţilor şi de bun gust. Modelul W270 este un telefon destul de simplu, nu foarte accesorizat, dar suficient cât să ofere funcţiile de bază de telefon, player MP3, radio FM, etc. şi celor care nu vor să plătească sume enorme pe un astfel de device. În ciuda aspectului său exterior destul de atractiv, dorinţa de reducere a costurilor este destul de evidentă. În primul rând, ecranul său a avut cel mai mult de suferit, modelul TFT fiind înlocuit cu unul de tip CSTN ce poate afişa doar un maxim de 65 de mii de culori, iar senzorul camerei foto lipseşte cu desăvârşire. Simplu şi la obiect.

Dimensiune: 95 x 45 x 17 mm
Greutate: 94 g
Display: CSTN – 65.000 culori, 128 x 128 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 940 mAh
Stand-by: până la 450 de ore
Talk time: maximum 9 ore

BogdanS



Puterea performanţei!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I4000 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I4000



Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E4500
Placă de bază:	MB 775 Gigabyte Chipset P31
Memorie:	DDR2 2G
HDD:	250 Gb
Unitate optică:	DVD-RW
Placă video:	Gigabyte 8500GT
Tastatură:	LOGITECH DELUXE 250 BLACK
Maus:	LOGITECH S96-BLACK OEM
Altele:	Card reader

Ultra PRO Computers
ultrabuni in calculatoare

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.


DICOMAR
12x OPTICAL ZOOM

Avantajul celui de-al treilea ochi



Fiecăruia dintre noi îi apar în calea vieţii, în general monotonă şi suprasaturată de problemele de zi cu zi, evenimente care de cele mai multe ori ne marchează permanent. Cu siguranţă, toţi ne dorim ca aceste lucruri să ne facă să ne simţim bine, să trăim fericiţi şi în armonie. Evident, există şi abateri de la această regulă, dar asta este o altă problemă. În cele mai multe situaţii, ne dorim ca evenimentele care ne creează o stare de bine, de fericire să poată fi trăite pentru o perioadă mai lungă de timp. Bineînţeles, acestea „rulează" non-stop în amintirile fiecărei persoane în parte, însă datorită felului nostru de a fi, dorim să împărtăşim aceste lucruri şi cu cei apropiaţi. Rostite ca simple poveşti în medii mai mult sau mai puţin potrivite, aceste amintiri pot fi percepute de către ceilalţi în diferite feluri, totul depinzând de calităţile de orator ale celui care e în mijlocul atenţiei în acel moment. Istorisirile în cauză întotdeauna vor fi sub sau supra-apreciate de către auditoriu şi astfel se pot ajunge la anumite neînţelegeri. Pe de altă parte, imaginea este sfântă. De cele mai multe ori, esenţialul iese în evidenţă şi nu rămâne foarte mult loc pentru interpretări greşite. Fotografia este la baza acestor lucruri, amintirile pot fi reîmprospătate doar la o simplă privire şi totul reintră în normal. Pentru noi, care suntem mereu nemulţumiţi şi în permanentă căutare de acţiune, o simplă poză nu mai este suficientă. Evenimentele din viaţa noastră se succed cu o viteză din ce în ce mai mare şi astfel apar alte nevoi. Filmul este cel care completează şi surprinde în continuare. În orice moment al trăirilor noastre putem avea acces nu doar la o poză, ci la o suită întreagă, completate întotdeauna şi de o coloană sonoră a acelui moment.

Echipamente ce ne pot teleporta în timp pentru a retrăi diversele momente din viaţa noastră nu prea sunt la îndemâna oricui, aşa că s-au inventat camerele video. Tehnologic vorbind, există felurite tipuri şi modele de camere video care în esenţă fac acelaşi lucru, însă, logic, cu trecerea timpului apar tot felul de îmbunătăţiri.

La ora actuală, toată lumea vorbeşte de HD sau imagini de mare definiţie. Tehnologia este cât de cât pusă la punct, însă din pricina costurilor o lăsăm deocamdată doar pe mâinile profesioniştilor. Pentru noi ceilalţi există alte şi soluţii acceptabile, iar în ceea ce urmează mă voi referi în special la camerele video ce folosesc ca suport de stocare casetele miniDV cu bandă magnetică. Dacă am zis bandă magnetică, să nu vă gândiţi la acele casete pe care le rulai de câteva ori şi imaginea automat avea de suferit. Nici pe departe. Acum suntem totuşi în era digitală şi astfel stocarea imaginilor şi a sunetului se face digital, dar pe bandă magnetică. Spre deosebire de modelele antice şi de demult, chiar dacă banda suferă uşoare accidente, calitatea imaginii nu va avea de suferit, deoarece pe respectiva bandă sunt stocaţi o mulţime de 0 şi 1 ce pot fi uşor recuperaţi prin diverse metode de corecţie.

Aşadar, camerele miniDV sunt la ora actuală cele mai „vânate". Foarte multă lume le foloseşte, sunt extrem de compacte, sunt pline de ochi de tehnologie de vârf, iar în final scopul este atins: amintirile pot fi retrăite de nenumărate ori.

Pentru că totuşi trebuie să ne încadrăm în anumiţi parametri, am decis să ridicăm ştacheta până la valoarea de 1000 de lei pentru a-i lua la puricat pe cei care se încadrează în barem.

Camerele au foste testate în trei moduri: pe iluminare normală, slabă şi beznă. În ultimul mod s-au folosit senzorii infraroşii din dotare şi s-au punctat camerele cu imagini cât mai bune calitativ. În test s-a mai ţinut cont şi de acumulatorii din dotare. Ei au fost pregătiţi şi încărcaţi complet, urmând a fi notată durata de viaţă a acestora în timpul funcţionării fiecărei camere în parte. Nici partea de ergonomie nu a fost ignorată, ea fiind punctată în funcţie de modul de operare, numărul de setări, felul în care se fac respectivele setări etc. În cele din urmă, nota finală a rezultat din dotare, care a avut o pondere de 25%, ergonomia 20%, documentaţia 5%, iar nota obţinută la testare a cântărit 50%.

Cum majoritatea camerelor folosesc postul FireWire sau USB pentru transferul imaginilor, este aproape o joacă de copii să îţi împarţi secvenţele tragico/comice surprinse prin diverse excursii. YouTube te aşteaptă!!!

■ **BogdanS**

#1 Sony DCR-HC37



Este una dintre cele mai eficiente soluții pentru a vă păstra amintirile mereu proaspete. Cu o astfel de cameră video aveți posibilitatea să vă creați filme personale la o calitate excelentă. Printre avantajele sale cele mai notabile se numără ușurința în utilizare, dimensiunile și greutatea foarte redusă și, nu în ultimul rând, capacitatea destul de mare a acumulatorului. Sony DCR-HC37 dispune de un sistem optic Carl Zeiss cu ajutorul căruia se poate atinge o valoare de 40x a zoom-ului optic. Managementul aparatului se face foarte ușor și rapid datorită ecranului său LCD de tip touchscreen ce permite o navigare foarte comodă printre meniurile sale cu opțiuni. Ca o mențiune personală, vă recomand ca în timp să achiziționați un acumulator suplimentar pentru a evita să rămâneți fără curent în mijlocul unui shooting din vacanță.

Specificații:
Tip senzor CCD: Advanced HAD CCD
Zoom optic (x): 40
Tip display: LCD Touchscreen
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 99,07, Ofertant: Partenerii SONY, Preț: 899 Lei

#2 Sony DCR-HC45



Specificații:
Tip senzor CCD: Advanced HAD CCD
Zoom optic (x): 40
Tip display: LCD Touchscreen
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 98,79, Ofertant: SigmaNET Computers, Preț: 965 Lei

#3 Panasonic NV-GS80



Specificații:
Tip senzor CCD: Pure Color Engine
Zoom optic (x): 32
Tip display: LCD
Stabilizator optic: DA
Nota LEVEL: 96,64, Ofertant: SigmaNET Computers, Preț: 990 Lei

LOC	**1**	**2**	**3**
Model	Sony DCR-HC37	Sony DCR-HC45	Panasonic NV-GS80
Ofertant	Partenerii SONY	SigmaNET Computers	SigmaNET Computers
Telefon	N/A	021-6372220	021-6372220
Preț Lei	899	965	990
	CARACTERISTICI /DOTARE		
Tip Senzor CCD	Advanced HAD CCD	Advanced HAD CCD	Pure Color Engine
Distanța Focală [mm]	1.9 ÷ 76	1.9 ÷ 76	2.3 ÷ 73.6
Diafragmă [Wide /Tele]	F1.8 ÷ F4.1	F1.8 ÷ F4.1	F1.8 ÷ F3.7
Zoom Optic (x)	40	40	32
Zoom Digital (x)	2000	2000	1000
Slot Memory Card	NU	NU	NU
Distanța Macro	3	5	2
Protecție Lentile	DA	DA	DA
Mărime Display [inch]	2.5	2.5	2.7
Tip Display LCD	LCD Touchscreen	LCD Touchscreen	LCD
Conectică	USB 2.0, A/V out, Firewire	USB 2.0, A/V out, Firewire	USB 2.0, A/V out, Firewire
Tip Acumulator	InfoLithium/NPFH30	InfoLithium/NPFH30	Lithium-Ion
Stabilizator Optic	NU	NU	DA
Telecomandă	DA	DA	NU
Înregistrare foto	NU	NU	DA
	ERGONOMIE		
Mod AE (programe)	9	9	-
Focalizare Manuală	DA	DA	DA
Documentație în Limba Română	NU	NU	NU
	REZULTATE		
Nota Caracteristici / Dotări	51.14	50.84	50.934
Nota Ergonomie și Documentație	83.9	83.9	83
Nota Performanță	93.29	93	90
Notă LEVEL	**99.07**	**98.79**	**96.64**

#4 Panasonic **NV-GS60**



Specificații:
Tip senzor CCD: Pure Color Engine
Zoom optic (x): 30
Tip display: LCD
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 94,7 Ofertant: SigmaNET Computers, Preț: 815 Lei

#5 Canon **MD130**



Specificații:
Tip senzor CCD: DIGIC DV
Zoom optic (x): 35
Tip display: LCD
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 92,68, Ofertant: SigmaNET Computers, Preț: 985 Lei

#6 JVC **GR-D350EW**



Specificații:
Tip senzor CCD: JVC
Zoom optic (x): 32
Tip display: LCD
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 90,93, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 999 Lei

#7 Canon **MD101**



Specificații:
Tip senzor CCD: DIGIC DV
Zoom optic (x): 30
Tip display: LCD
Stabilizator optic: NU
Nota LEVEL: 89,49, Ofertant: SigmaNET Computers, Preț: 860 Lei

LOC	4	5	6	7
Model	Panasonic NV-GS60	Canon MD130	JVC GR-D350EW	Canon MD101
Ofertant	SigmaNET Computers	SigmaNET Computers	Elsaco Electronic	SigmaNET Computers
Telefon	021-6372220	021-6372220	021-6372220	021-6372220
Preț Lei	815	985	999	860
		CARACTERISTICI /DOTARE		
Tip Senzor CCD	Pure Color Engine	DIGIC DV	JVC	DIGIC DV
Distanța Focală [mm]	1.9 ÷ 57	2.6 ÷ 91	2.6 ÷ 78	2.6 ÷ 78
Diafragmă [Wide /Tele]	F1.8 ÷ F3.9	F2.0 ÷ F5.0	F2.0 ÷ F4.4	F2.0 ÷ F4.4
Zoom Optic (x)	30	35	32	30
Zoom Digital (x)	1000	1000	900	800
Slot Memory Card	NU	SDHC/MMC	NU	NU
Distanța Macro	3	2	5	4
Protecție Lentile	DA	DA	DA	DA
Mărime Display [inch]	2.5	2.7	2.5	2.7
Tip Display LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Conectică	USB 2.0, A/V out, Firewire	USB 2.0, A/V out, Firewire	A/V out, Firewire	A/V out, Firewire
Tip Acumulator	Lithium-Ion	BP-2L14 Lithium-Ion	BN-VF707U Li-Ion	BP-2L5 Lithium-Ion
Stabilizator Optic	NU	NU	NU	NU
Telecomandă	NU	NU	NU	NU
Înregistrare foto	DA	DA	DA	NU
		ERGONOMIE		
Mod AE (programe)	-	10	-	9
Focalizare Manuală	DA	DA	DA	DA
Documentație în Limba Română	NU	DA	NU	DA
		REZULTATE		
Nota Caracteristici / Dotări	45.544	44.922	39.952	38.04
Nota Ergonomie și Documentație	83	91	83	90.9
Nota Performanță	89.71	83.71	86.71	82.29
Notă LEVEL	**94.70**	**92.68**	**90.93**	**89.49**

www.proveyourlogic.com

Sunt unii care se laudă că ei sunt cei mai tari. Adică au un test de logică pe care doar un număr foarte restrâns de oameni sunt în stare să îl facă. Nu că ați fi brânză bună în burduf de câine, ci că nu vă duce capul. Da! Ați auzit bine! Sunteți vai de steaua voastră! Dacă e vreunul dintre voi în stare să facă testul ăla fără să îl întrebe pe prietenul Gugăl, are de la mine două bomboane de mentă și un suc la dozator. Pe cei care cutează să se apuce de el și să pretindă că l-au terminat îi provoc să trimită argumentația logică pentru întrebările 17 și 18 pe adresa babinecanu@level.ro. I dare you!



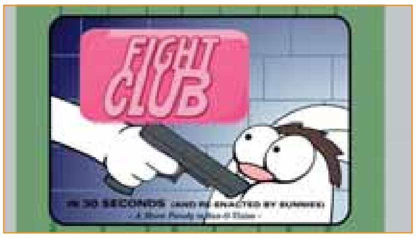
puzzle.freegames.fm/shuffle.html

Și tot din categoria „ai noștri *e* cei mai tari!" face parte și site-ul următor. Doar că aici este vorba mai mult despre dexteritate și vedere în spațiu, decât de calcule matematice și logică îmbârligată. Se prea poate ca în timpul școlii să mai tragi chiulul și să te duci la un salon de biliard să fumezi o țigară la poștă cu băieții, să bei o cola cu gheață ca să faci roșu-n gât și să încerci să faci caramboluri deși nu ai știut niciodată că așa se cheamă. Ei bine, acum poți să faci caramboale direct pe calculator, că doar el e cel mai bun prieten al tău și nu te spune că dai jos porn fără să te protejezi.



www.angryalien.com

Acum ceva ani, descoperisem un site pe care erau niște recenzii fabuloase de filme. Filme gen Shining, Texas Chainsaw Massacre, Titanic și altele asemenea erau repuse în scenă în scurte filme de animație și cu distribuție realizată în totalitate din iepuri. Zilele astea mi-am adus aminte de el și am căutat repede pe net după supraviețuitori. Nu mică mi-a fost surpriza când am văzut că filmele cu iepurași nebuni nu numai că o duc bine, dar chiar s-au și înmulțit ca iepuri. Ce să mai zic, artă dom'le... vă urez vizionare plăcută... și dacă credeați cumva că scăpați în paragraful ăsta fără să vă înjur, ei bine, v-ați înșelat. j00 sux!





3:10 to Yuma

3:10 este o oră.
Yuma este un oraș.

3:10 este de fapt ora la care ar trebui să sosească un tren într-o gară numită Contention.

Trenul de 3:10 este special. Altfel nu se făcea un film despre el, nu?

3:10 este de fapt un tren care poartă deținuți către închisoarea din Yuma, Arizona. Această instituție, astăzi muzeu, a funcționat ca închisoare teritorială în perioada binecunoscută pentru pistolarii americani, jafurile armate ale diligențelor, crimele, cow-boy-ii, saloon-urile și toată suita care a constituit Old West-ul american. Închisoarea din Yuma a găzduit mai bine de 3000 de „disperați" – desperados - între anii 1876 și 1909, care au dat industriei cinematografice o grămadă de subiecte pentru vestitele filme western.

3:10 to Yuma este un western clasic, așa cum nu credeam că mai e Hollywood-ul capabil să producă. Avem eroi, avem bandiți, avem pistoale, vaci, diligențe și confruntări sângeroase. Mai presus de toate, avem o poveste despre prietenie și sacrificiu, despre eroism, înțelegere și curaj. Nu e intenția mea să fac reclamă filmului, dar adevărul e că filmul este deosebit. Nici nu vreau să ofer vreun indiciu asupra poveștii, fiindcă 3:10 to Yuma merită savurat de la cap la coadă, fără a ști nimic despre el. De fapt, vă îndemn să nu vă uitați la trailer.

Regizat de James Mangold, responsabil și pentru Girl, Interrupted din 1999, pentru care domnișoara Jolie a primit un Oscar, 3:10 to Yuma are o distribuție foarte bună. În rolurile principale îi veți găsi pe Russell Crowe și Christian Bale, care sincer au făcut o treabă demnă de laudă. Apropo, domnul Crowe îl joacă pe nenea cel (mai) rău, iar domnul Bale este eroul de la capătul drumului și care, de fapt, toată viața lui nu a fost erou deloc, din contră. Spre deosebire de western-urile noi, rare și romanțate destul de puternic (vezi The Quick and The Dead din 1995), 3:10 to Yuma nu conține aproape niciun fel de dulcegării. Cele două ore de peliculă vă oferă aproape exclusiv scene dure din Vestul Sălbatic, condimentate cu tot tacâmul producțiilor western de calitate. Nu lipsesc banda de răufăcători care eludează dreptatea legii, orășelul în care toată lumea deține obligatoriu cel puțin o pușcă, un cal, o vacă, o pălărie de cowboy și un pahar de whisky, ferma părăsită ce stă în calea minunii epocii, calea ferată, diligența plină de bani care, evident, este pradă sigură pentru răufăcătorii descriși mai sus sau șeriful cu steaua lui simbol al legii. Concluzia clară: vedeți filmul cât mai repede cu putință.

Yuma Territorial Prison: http://www.desertusa.com/yuma/du_yumatp.html



The Man from Earth

Cât de des ați avut conversații pur principiale în cercul vostru de prieteni? Pot paria că deseori, la un pahar de... suc, ați discutat vrute și nevrute despre țară și politică, despre lume, despre încălzirea globală și multe altele. Ați tras cu siguranță concluzii și, măcar de câteva zeci de ori, ați fi putut paria că dacă v-ați fi aflat într-o poziție de putere, ați fi fost capabil să luați decizii mai bune. Dar ce-ar fi dacă, într-un cadru complet informal precum o adunare la un... suc, un prieten ar spune așa, aiurea, că vârsta lui reală se învârte undeva pe la 14.000 de ani? Să presupunem că ați cădea cu toții de acord să intrați în jocul lui și să îl credeți – ce întrebări ați avea pentru el?

The Man from Earth nu este un film, ci mai degrabă o conversație. Ați ghicit – între un om absolut normal și prietenii săi. Filmul



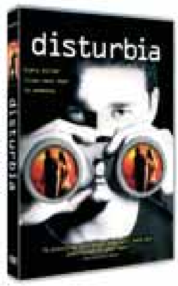


nu dispune de efecte speciale, povești de dragoste sau aventuri paranormale. De fapt toată acțiunea, deși cu greu poate fi numită astfel fiindcă lipsește aproape complet, se desfășoară într-o singură cameră, la gura unui șemineu. Protagoniștii acestei serate sunt aproape toți profesori – oameni care și-au dedicat viața studiului și nu sunt profani în ceea ce privește istoria, biologia, religia, literatura și așa mai departe. Însuși cel care deschide strania conversație descrisă mai sus este un profesor extrem de respectat de - ați ghicit - istorie. Un joc de oameni mari, povestea ia o întorsătură deosebită când vine rândul dezbaterilor religioase. Dar nu vreau să vă stric plăcerea, așa că spoiler-ul se încheie aici.

Producția nu este destinată iubitorilor de stil hollywood-ian, din contră. Regizat de Richard Schenkman, un nume prea puțin cunoscut printre cinefili ca mine, The Man from Earth dispune de o distribuție destul de obscură. Nu contează – este genul de film capabil să îți întoarcă sistemul de valori pe dos – sau cel puțin să ți-l zăpăcească ușor. Genul de film pe care nu o să îl uiți ușor, dacă reziști să îl vezi până la capăt. Genul de film care te face să îți pui multe întrebări și să discuți îndelung cu prietenii subiecte foarte „grele". Este o expresie foarte reușită a ceea ce orice producție media ar trebui să facă: să te intrige, să te facă să înveți ceva sau măcar să îți deschidă puțin apetitul pentru cunoaștere, stimulându-ți în același timp creativitatea. Sau cel puțin acesta a fost sentimentul cu care am rămas după ce am văzut The Man from Earth, sentiment ce persistă după aproape două săptămâni de la vizionare.

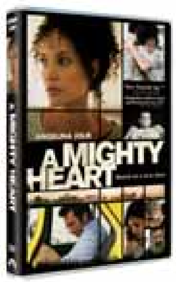


Disturbia
Suspiciunea



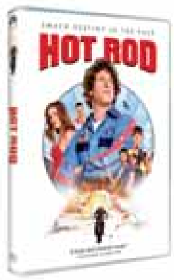
An: 2007
Regia: D.J. Caruso
Gen: Thriller
Distribuție: Shia LaBeouf, Carrie-Anne Moss, David Morse, Sarah Roemer
Suport: DVD
Un produs: DREAMWORKS

A Mighty Heart
Speranța moare ultima



An: 2007
Regia: Michael Winterbottom
Gen: Dramă / Război
Distribuție: Angelina Jolie
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

Hot Rod



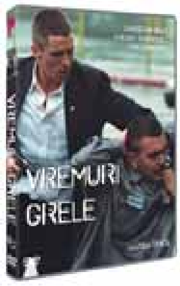
An: 2007
Regia: Akiva Schaffer
Gen: Acțiune, Comedie
Distribuție: Britney Irvin, Andy Samberg
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

American Pie presents Beta House
Plăcintă americană: Frăția Beta



An: 2007
Regia: Andrew Waller
Gen: Comedie
Distribuție: Eugene Levy, Christopher McDonald
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Harsh Times
Vremuri grele



An: 2005
Regia: David Ayer
Gen: Acțiune, Dramă
Distribuție: Christian Bale, Eva Longoria
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

S-a făcut şi 2008. Cum se procedează la fiecare început de an, cu toţii promitem să fim mai buni, în diferite sensuri. Acceptând faptul că 2007 a fost un an bun (chiar putem să vorbim de o avalanşă de jocuri bune), am dori să aflăm care sunt aşteptările voastre de la 2008, atât de la revista LEVEL, cât şi de la jocurile ce vor fi lansate. Ca de obicei, e-mail-ul se trimite la chatroom@level.ro, iar plicul pe adresa redacţiei.

■ **Rzarectha**

Chatroom

Uite că a venit şi anul 2008 şi vă văd tot în fruntea topului revistelor de gaming din România. Din august 2006 cumpăr în fiecare lună câte o revistă LEVEL. Măi fraţilor, în decembrie 2007 s-a făcut să uit de revistă şi nu am cumpărat-o... Hopaaaa... Azi mi-am dat seama şi nu ştiu ce să fac... Nu pot zice că sunt un mare colecţionar pentru că eu am citit (nu răsfoit) revista, iar la chatroom am văzut eu acolo colecţionari mult mai mari decât trotineta de mine. În fine, să trecem la oile noastre... Revista LEVEL a reprezentat şi reprezintă cea mai bună lectură pe care o pot avea când mă duc seara la... Mama şi tatăl meu mă tot întreabă că de ce stau atât la…, având în vedere că stau în medie o oră acolo şi citesc cu plăcere revista. Jocurile şi calculatorul sunt viaţa mea (nici chiar aşa exagerat), dar nimic nu mă poate ajuta în găsirea unor jocuri „bengoase" în afară de LEVEL. Am o singură dezamăgire în ceea ce priveşte revista. Domnilor, de ce nu puneţi şi nişte review-uri sau preview-uri la capitolul Jocurilor cu maşini? Înţeleg că alte jocuri sunt (poate) mai „bengoase" pentru voi, cum ar fi FPS-urile (căci numai din ălea văd), băgaţi şi voi măcar un joculeţ cu maşini acolo o dată la două luni... ar fi suficient. Nu ştiu dacă aţi cunoscut un asemenea împătimit după maşini ca mine. Vă mulţumesc pentru review-ul cu TDU, care a fost un joc nemaipomenit, dar vă rog băgaţi şi voi două-trei pagini cu jocuri cu maşini. V-aş fi recunoscător. Ca să las loc şi pentru ceilalţi, cu bine LEVEL şi ŢINE-O TOT AŞA!

■ **Andercau Ioan**

DUPĂ PROGRAM

Plouă de aproape două zile şi eu sunt prins în ceea ce personajul care mi-a închiriat acest adăpost numeşte „apartament". […]Dacă m-aţi vedea pe stradă, n-aţi şti că locuiesc într-un imobil unde vecinii şi totodată cei mai mulţi prieteni ai mei sunt doi şobolani graşi cât un ministru şi-un preşedinte de republică bananieră puşi la un loc. Încă nu i-am denumit pentru că nu am învăţat să-i deosebesc, dar atunci când o voi face (plănuiesc să-l mâzgălesc pe unul dintre ei cu vopsea când îl prind), îi voi numi Hans şi John. Nu aţi bănui nimic pentru că zilnic ies la plimbare îmbrăcat la costum, cu freza-n vânt şi cu o geantă de pus pe umăr (o odioasă invenţie a metrosexualilor) unde-mi ţin laptopul. Astfel echipat mă perind printr-o altă parte a oraşului în căutare de oameni dornici să angajeze un tânăr activ, care ştie să lucreze atât singur, cât şi în echipă, dornic a se dezvolta armonios într-un cadru profesional. Asta scrie pe CV şi-n scrisoarea de intenţie, vă jur!

Am ajuns în acest oraş din ceea ce părinţii au numit „Inconştientule, nu mai eşti fiul nostru!", iar prietenii „Marfă frate, doar o viaţă ai!". Mă aflu undeva la mijloc momentan, căci după ce-am rămas fără bani şi avânt al tinereţii - neapărat în ordinea asta - am început să mă crispez. Dar această crispare n-a venit deodată! Nu. Mai întâi m-am certat cu ţigările, apoi pe rând cu berea, mâncarea şi în final cu pletele mele care în liceu au făcut atâtea victime. Viorica, Irina, Elena şi Geta – astea doar într-a 12a. Trebuia, pentru că la mine în… apartament nu prea am condiţii să fac duş, iar părul meu lung - motiv de mare mândrie în micuţul meu oraş avea nevoie de o îngrijire atentă.



Oficial, crescusem, eram de acum un tânăr absolvent care nu mai avea timp de copilării şi care n-ar fi reuşit în lumea corporaţiilor fără costum, frizură saturată cu gel, gentuţa de laptop, bărbierit zilnic şi cuplul de succes ceas/parfum de firmă - achiziţionate desigur de la traficanţii de la periferie. Sunt totuşi de vreo trei luni aici şi tot n-am serviciu. Desigur, de muncă era, dar nu mi-am petrecut patru ani din viaţă la facultate beat mort inventând scuze pentru ai mei ca să-mi mai trimită bani pentru şpăgi. Şi trimiteau fraierii pentru că nu se putea ca odorul lor să nu aibă o facultate, deci iată-mă mare „economist" deşi am terminat secţia de marketing, căutându-mi de lucru prin supermarketuri ca vânzător de ţigări fine. Eu visez la clădiri de sticlă şi oţel, iar ei îmi dau hale ventilate unde toţi neo-capitaliştii obişnuiţi să stea cu zilele la cozi pentru un kilogram de carne şi o sticlă de lapte vin să-şi lase trei sferturi din salariu + bonuri de masă.

Ca să înţelegeţi de ce mama dracului sunt eu acum în această mansardă perfect insalubră împărţind un sandwich vechi şi tare cu Hans şi John, trebuie să înţelegeţi de unde vin. Oraşele mici, de provincie sunt foarte anoste, mai ales dacă tac-tu şi mă-ta deţin cam 50% din activitatea economică a urbei. Acasă aveam de toate, dar preferam să citesc decât să ard benzină degeaba pe un scuter obosit şi încet. Eu visam la călătoriile lui Cook în timp ce frate-meu îşi făcea frizuri ciudate şi ieşea cu tot felul de „prinţese" prin cele câteva stabilimente ale oraşului. În teorie trebuia doar să fac facultatea „la oraş" ca apoi să mă întorc şi să lucrez la afacerea încropită de taică-miu, pe care apoi urma s-o preiau după ce dădea el colţul sau decidea să se pensioneze şi să-mi facă un cadou.

Nu ştiu însă de ce, dar am preferat să mor de foame aici decât să vând termopane şi cabine de duş toată viaţa într-un astfel de oraş, să mă însor cu o tâmpită bine intenţionată dar care ar fi crezut că Steinway e un model de Mercedes şi Parmigiano-Reggiano e oraşul unde lucrează văr-su din Italia.

Mansarda mea începe să fie din ce în ce mai primitoare. Cum repeta un prieten absolut obsesiv după o excursie „la oraş" de fiecare dată când se referea la un obiect de dimensiuni reduse – "e mică, da-i a noastră". Începusem să găsesc după un timp job-uri ceva mai interesante decât cele din hypermarketuri şi din primul salariu mai consistent am hotărât să investesc în înfrumuseţarea încăperii. […] Variile persoane ce-mi treceau pragul (aplecaţi, trebuie să menţionez, pentru că e grinda joasă la intrare) erau plăcut surprinse că în spatele maldărelor de PET-uri, cutii de bere şi chiloţi tronează o mirobolantă operă de artă. Le trebuie puţin timp să se obişnuiască cu numele, dar după 100 de votcă îşi revin repede. Şobolanii începeau să apară mai des şi ei. Iniţial am crezut că le plăcea mai mult de mine, dar apoi am realizat că odată cu slujba mea aproape corporatistă începeam să mai şi mănânc, iar resturile din gunoi erau foarte atractive pentru micii mei amici. Până şi rozătoarele se foloseau de mine.

Textul integral poate fi citit pe forumul www.level.ro , la secţiunea Bistro de l'arte

■ **Phantom**

PRAF DE PUŞCĂ

Ningea, iar temperaturile erau aproape suportabile din prisma trupului uman căci animalele nici nu păreau a băga de seamă variaţiile de temperatură în ultimul timp. Ningea frumos, încet, calm, dintr-un cer roşiatic acoperit de nori mari şi groşi. Voci anonime şopteau abia perceptibil una-alteia gânduri copilăroase, gânduri ce nu se cad a fi gândite de bărbaţi duri ca ei.

- Uite bă la ăla, mai că-ţi vine să te arunci în el.

- Aruncă-te în maldărul din spate, da' tu-ţi repari mantaua fraiere!

Tabloul era aproape perfect. Fumul ieşea din hornuri, însă nici o fereastră nu era luminată căci



geamurile fuseseră acoperite cu ziare şi bucăţi din lăzi de muniţie rupte, ce nu au fost puse încă pe foc. În afara vocilor trupeţilor îndeajuns de ghinionişti să pice plancton de noapte, care cu greu reuşeau să fumeze câte o ţigară „palmat", se auzeau doar paşii lor. Grei, obosiţi şi tineri. Călcau pământul patriei, eliberat de nici 6 luni de alţi tineri, la fel de tineri ca ei. Bocanci făcuţi la Sibiu cu talpa de cauciuc din petrol românesc şi şireturi din bumbac din Moldova, ZB-uri făcute Mizil şi mantale de lâna oilor trecute prin întreaga ţară.

În majoritatea caselor dormea trupa. Aşa cum a fost trupa dintotdeauna: tineri, visători şi pregătiţi să omoare sau să moară (după caz) pentru Dumnezeu, Patrie şi Rege aşa cum clamau majoritatea afişelor de propagandă. În casa primarului era încartiruit comandatul micului pluton ce ocupa satul Giurgiuleşti, nu departe de graniţa cu RSS Ucraina, de acum parte integrantă a Reichului ce ar trebui să dureze 1000 de ani. Tânărul Căpitan Mironescu turna cel de-al treilea pahar de coniac. Sieşi, căci interlocutoarea sa refuză elegant - spune ea - prin ameninţări subtile cu tortură, jupuire de viu, tăiere a organelor genitale, scoatere a ochilor şi tranşare file. Cu toate asta Lyudmila Kernin nu era legată. Era liberă să facă ce vrea căci se aflau abia în anul 1941, la final când lupta Armatei Roşii nu era organizată, iar despre partizani nu putea fi încă vorba. Din radio, vocea frumoasei Marlene Dietrich îmbia la depresie sufletele singuratice din diversele zone ale Europei unde ofiţeri ai tuturor armelor era „de serviciu" organizând patrule şi atacuri de noapte sau care pur şi simplu nu vor să doarmă şi preferă compania radioului şi a unei băuturi tari în faţa unei saltele umplute cu paie aşezată pe podeaua unei case vechi şi insalubre. Lili Marlene, amanta tuturor soldaţilor care au luptat în acele vremuri, mult prea departe fiind de iubitele lor închideau ochii în timp ce trăgeau cu nesaţ din ţigările primite ca raţie de la Comenduire. Era singura răsplată a soldatului în afară de solda pe care o înmulţeau prin diverse moduri.

Cu Lili Marlene în urechi şi Lulu Mironescu în suflet, căpitanul o fixa cu privirea pe interlocutoarea sa. Fiica unui ofiţer evreu din fosta Armată Imperială a ţarului Nicolae, venise la Chişinău după terminarea liceului, cu puţin înainte de finele 1917 din satul natal unde tatăl său deţinuse un conac impresionant înconjurat de o mare plantaţie de cireşi. Simţind iminenţa unei victorii bolşevice, Colonelul Kernin şi-a trimis fiica la studii, în România. După epurările făcute de comunişti, tânăra s-a trezit singură în Chişinău, fără părinţi sau avere, studentă la facultatea de medicină veterinară şi plină de datorii. A învăţat repede româna, şi-a făcut prieteni români ba chiar a fost şi măritată cu un coleg mai mare de la aceeaşi facultate. Scurta aventură amoroasă a eşuat însă la fel de repede pe cum a început căci firea ei aventuroasă nu a putut s-o oprească din a-şi înşela în repetate rânduri soţul. După divorţ s-a refugiat în micuţul sat de graniţă unde îngrijea animalele sătenilor şi unde era foarte apreciată. A scăpat persecuţiei sovietice după anexarea Basarabiei din 1940 şi nici în lagărele germane nu a ajuns în mod foarte curios deşi se ştia originea sa. Evreică din Rusia - un păcat capital. A ajuns însă să-i urască pe românii veniţi să-şi elibereze pământurile după ce şi-a văzut concubinul omorât de un locotenent român de cavalerie născut în Chişinău ce dorea să se răzbune într-un fel sau altul pe orice rus ce-l întâlnea în campania sa tăindu-le o ureche înainte de a-i împuşca între ochi. Acum era o femeie de 41 de ani, singură, în camera inamicului şi bea cu el în timp ce ascultau cântece de dragoste germane. Soarta avea un joc murdar.

Textul integral poate fi citit pe forumul www.level.ro , la secţiunea Bistro de l'arte

■ **Phantom**

FLUTURI

În mijlocul furtunii o punte se destramă
Pierzi o iubită veche, ţinută într-o ramă
Rămâi doar cu o poză, de furie şi de teamă
Iar umbra ei, în beznă, isterică te cheamă.

Spargi rama de pământ, nu plângi
Nu scoţi un icnet, o urmă de cuvânt
Te uiţi în altă parte, şi norii fluturând
Se-adună-n ghem toţi peste tine
Pământ cutremurând.

Îţi reciţi singur în cap, convins de libertate:
„Ăla care iubeşte mai mult e inferior,
Trebuie pedepsit."
Şi gata – atât a fost. Nu mai e nici o umbră
N-o mai iubeşti, te laşi pe spate
Atât de obosit...

E-atât amar în gură, şi ea atât de goală
Şi nu-ţi mai pasă, vrei s-adormi
Doar sângerând cerneală.

Dar stai – se-aude-un tunet
Scuipând deasupra ta
Şi scrii ce vezi, şi vezi ce scrii
Un zâmbet ca lumina
Un chicot wde departe
E un magnet, e altă şansă
Chiar dacă
O lume vă desparte.

Şi te ridici şi fugi în noapte
Ca un strigoi pierdut
Şi ştii acum, cu siguranţă
Nimic nu ai pierdut.

În mijlocul furtunii o punte se clădeşte
Dansezi pe-un vals de inimi frânte şi speranţe
Motorul mort din tine, de mult stins, iar porneşte
Te-aşteapt-o lume înainte de vise şi romanţe.

■ **Zuluf**



SpellForce 2 Gold Edition

Pachetul SpellForce 2 Gold conține una bucată SpellForce 2: Shadow Wars și expansion-ul Dragon Storm, lansat în primăvara anului 2007. Dacă vă e lene (sau nu aveți numărul) să citiți review-urile din mai 2006 și iunie 2007, căscați bine ochii și ciuliți-vă urechile, că a treia oară nu vă mai spun nimic și vă las pe mâna lui Google. SpellForce 2, asemenea predecesorului său (pe care l-ați primit în iunie 2006), îmbină cu măiestrie genurile RTS și RPG, oferind jucătorului o experiență de joc inedită. Puteți controla armate uriașe din înaltul ceriului (perspectivă izometrică) sau puteți admira lumea dintr-un frumos 3rd person atunci când veți decide să vă puneți eroul la treabă. SpellForce 2 are de toate pentru toți. O campanie single player care vă va ține ocupați câteva zeci de ore, șase facțiuni, sute de obiecte (armuri săbii, topoare, talismane și alte gablonțuri magice), o căruță de unități diferite și un multiplayer de toată frumusețea. Veți antrena armate gigantice, veți avea parte de lupte grele care vă vor pune talentul de tacticieni la încercare, veți rezolva quest-uri alături de cei cinci eroi unici care vă însoțesc. Dragon Storm vine cu o poveste proaspătă, aruncă în luptă o facțiune nouă și introduce în joc cei mai populari monștri ai ultimelor două milenii: dragonii. Grafic, jocul este o bijuterie, însă are nevoie de un calculator destul de puternic pentru a se desfășura în voie.

În încheiere o să vă spun o mică povestioară adevărată (nu mă înjurați, am chitanța!!!!!) care tare mi-e teamă că o să sune a reclamă de prost gust. Dar așa e în viață, singurele povești faine sunt cele cu tine în rol principal. Așadar, ca un fan înrăit al seriei, mi-am făcut cadou de Crăciun un SpellForce 2 Gold. Mai sărac cu aproape un milion, dar mai bogat cu vreo sută de grame de plastic, m-am prezentat cu jocul de mânuță la redacție ca să mă dau și eu mare. Înainte să-l trântesc pe masă cu un zâmbet superior, sunt acostat de Rzarectha. „Ciolane, ți-a pus Moș Crăciun mâna'n cap. Ghici ce joc full dăm!!!". Cum eu am o relație mai specială cu Universul, m-am prins din prima și am scos pachețelul din buzunar. „Ăsta, nu?". Voi sunteți mai norocoși. Economisiți aproape un milion și aveți ocazia să adăpostiți pe calculatoare rodul frumos și deștept al iubirii dintre o strategie în timp real și un role-playing game.

Important - Serialul este înscris pe spatele plicului DVD-ului

- **Producător** Phenomic
- **Distribuitor** JoWood
- **Ofertant** LEVEL
- **Procesor** 2 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM
- **Accelerare 3D** 128 MB VRAM
- **ON-LINE** spellforce.jowood.de





Universal Combat

Produs de către Derek Smart, Universal Combat este ultimul joc din seria Battlecruiser A.D. Deși ne e greu să spunem că e un joc bun, ideea din spatele jocului este extraordinară, și anume aceea de a crea un joc de dimensiuni ieșite din comun. Să ai acces la un univers imens format din sute de galaxii și planete, în care să poți lupta în spațiu, după care să cobori în timp real pe planete unde să lupți atât din aer, cât și de pe pământ cu arma în mână. Păcat că efortul de a crea așa ceva necesită armate de oameni și ani de zile. Totuși, Derek Smart s-a apropiat mult de realizarea acestei idei cu Battlecruiser A.D. și ulterior cu Universal Combat. Partea negativă este că, la asemenea dimensiuni, probabil că avem jocul cel mai plin de bug-uri din istorie. Noi l-am pus pe DVD-ul LEVEL prin bunăvoința lui Dreamcatcher, care l-a oferit gratis pe Internet.

- **Producător** Derek Smart
- **Distribuitor** Dreamcatcher
- **Procesor** 1 GHz
- **Memorie** 128 MB RAM
- **Accelerare 3D** 64 MB VRAM
- **ON-LINE** www.universalcombatgame.com







Acesta nu a jucat într-un Man in Black?
Imagine trimisă de Alexandru „Darky" Leu.



Antrenament pentru finala „Iron Man".
Imagine primită de la Liviu Argeseanu.



Lasă Crezul, bagă un Tatăl Nostru.
Imagine trimisă de Bunaiasu Laurențiu.



Derby cu unități „invisible".
Imagine primită de la Cater George.



Bine țintit, dar nu a explodat.
Imagine trimisă de Alexandru „Darky" Leu.



Pe voi nu vă văd prea bine. **Imagine trimisă de Ionuț NG.**



Sănătate curată. **Imagine primită de la Niculae Cristian.**

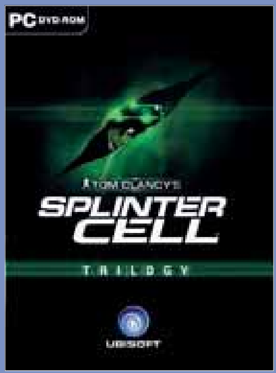
Câştigătorul din acest număr este Alexandru „Darky" Leu.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

CONCURS LEVEL ŞI

UBISOFT

Câştigă un joc Splinter Cell Trilogy



Ce joc online lansează Ubisoft în primăvara anului viitor?

a. Heroes of Might and Magic V: Kingdoms ☐

b. Heroes of Might and Magic V: Travian ☐

c. Heroes of Might and Magic VI: Kingdoms ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri a revistei.

FEBRUARIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 mar. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Hercules

Câştigă un HERCULES - TUNES EXPLORER WIRELESS



Cu câte grade se poate roti volanul Thrustmaster RGT Force Feedback PRO?

a. 230 grade ☐

b. 666 de grade ☐

c. 320 de grade ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware a revistei

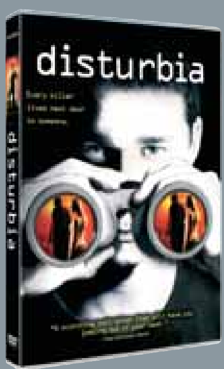
FEBRUARIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 mar. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Disturbia



Cine a regizat filmul A Mighty Heart?

a. Akiva Schaffer ☐

b. David Ayer ☐

c. Michael Winterbottom ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

FEBRUARIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 mar. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Abonează-te la LEVEL

până la 20 februarie 2008

ECONOMISEŞTI PÂNĂ LA 44%*

faţă de preţul de la chioşc

* (pentru abonamentul LEVEL pe un an)



- În fiecare lună ai un SUPER JOC FULL de colecţie!
- 9 GB de conţinut pe DVD, cu demo-uri, filme, MOD-uri care te lasă MASCĂ!
- Cea mai apreciată revistă de jocuri din România!
- Conţinut realizat de oameni care ştiu să se joace!
- Intră în comunitatea LEVEL! Noi ştim ce-ţi place!

mai multe detalii aflaţi aici http://www.chip.ro/shop/abonamente

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

02/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

OFERTĂ PROMOŢIONALĂ

ABONEAZĂ-TE ACUM la revistele tale preferate şi **primeşti GRATUIT 2 REVISTE pentru FIECARE abonament pe 1 an!** (revistele oferite gratuit sunt prezentate mai jos).

- ☐ CHIP Special Photoshop
- ☐ CHIP Special Automobilul viitorului
- ☐ CHIP Special Vista
- ☐ CHIP Special PC Perfect Sigur
- ☐ CHIP Special FotoVideo Noiembrie 2007
- ☐ CHIP Special FotoVideo Octombrie 2007
- ☐ CHIP Special FotoVideo Septembrie 2007
- ☐ CHIP Special FotoVideo Iulie-August 2007
- ☐ PC Practic Noiembrie 2007
- ☐ PC Practic Octombrie 2007
- ☐ PC Practic Septembrie 2007
- ☐ PC Practic August 2007

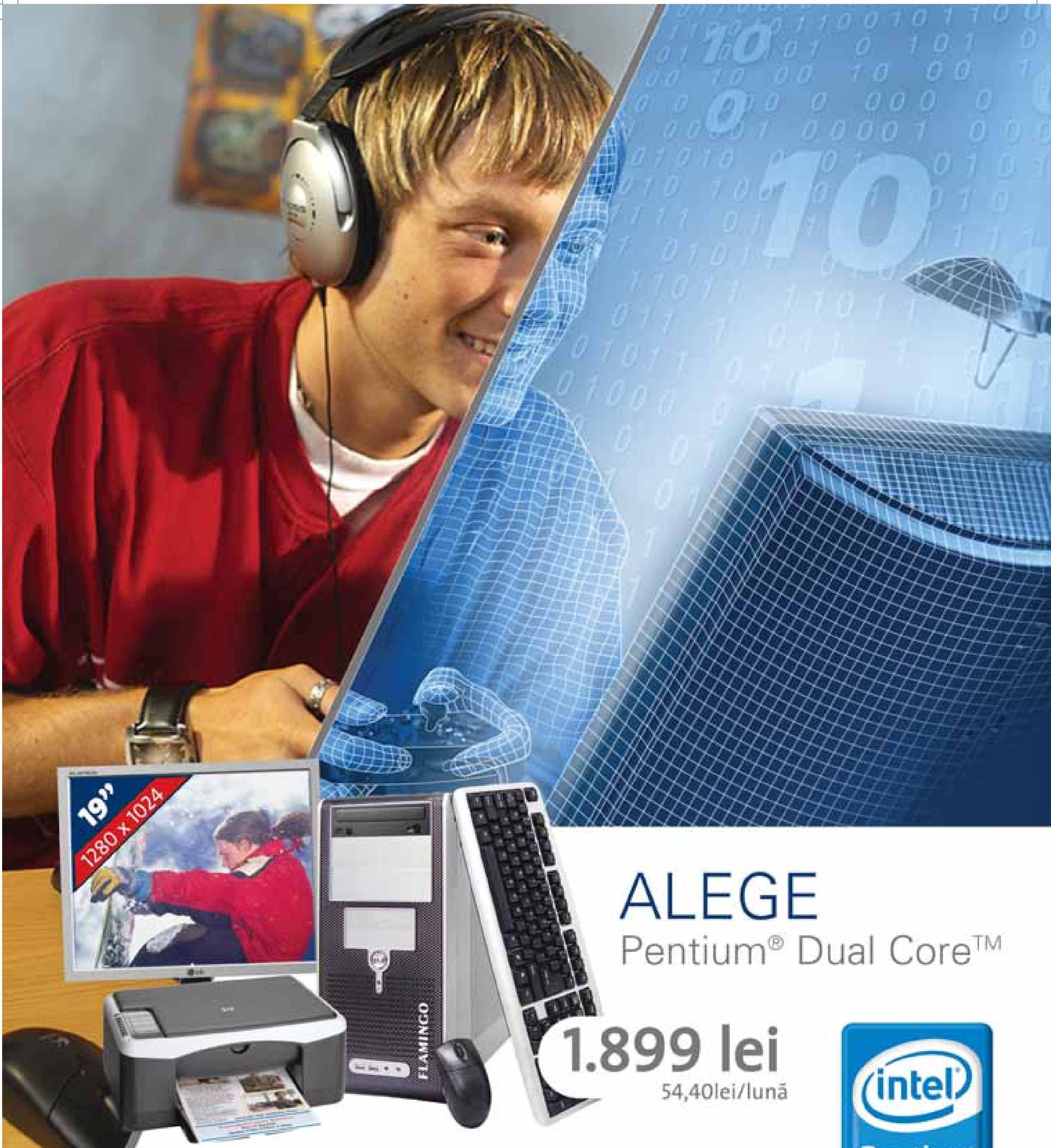
Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.


PC CD-ROM
THE MOTHER OF WARGAMING
RETURNS TO THE BATTLEFIELD!
SUDDEN STRIKE 3
Arms for Victory
12+
PC CD-ROM
SunAge
12+
LIGHTHOUSE INTERACTIVE
EVE
DAEDALIC
Kolio Jumhu
Sinking Island


19”
1280 x 1024
FLAMINGO